
TRPG
SUPPLEMENT
ゴブリンスレイヤー
GOBLIN SLAYER!
He does not let anyone roll the dice.
TRPG サプリメント
川人忠明と
グループSNE
原作 蝸牛くも
監修 安田 均
イラスト
カバー 神奈月昇
挿絵 神奈月昇／珂弐之ニカ
GA文庫

GOBLIN SLAYER TRPG
SUPPLEMENT

Character sheet

✂ きりとり線

- -

✢攻撃

命中基準値

基本値 技量集中 ＋ 職業レベル □戦士（　）□武道家（　）□野伏（　）□斥候（　） ＋ 技能など ＝ 合計 近接［　］ 投擲［　］ 弩弓［　］

◆武器

武器名	種別	用法／属性	命中基準値	+	命中修正	=	命中基準値合計	威力	+	職業レベル	+	技能など	=	威力合計	射程	効果
				+		=			+		+		=			
				+		=			+		+		=			
				+		=			+		+		=			

✢防御

回避基準値

基本値 技量反射 ＋ 職業レベル □戦士（　）□武道家（　）□斥候（　）＋ 技能など ＝ 合計［　］

◆鎧

鎧名	種別	回避基準値	+	回避修正	=	回避基準値合計	装甲値	隠密性	移動力	+	移動修正	+	所持品の移動修正	=	移動力合計	効果
			+		=					+		+		=		

盾受け基準値

基本値 技量反射 ＋ 職業レベル □戦士（　）□斥候（　）□その他（　）＋ 技能など ＝ 合計［　］

◆盾

盾名	種別	盾受け基準値	+	盾受け修正	=	盾受け基準値合計	盾受け値	+	装甲値	=	合計	隠密性	効果
			+		=			+		=			

✢冒険者技能

成長点	技能	習得段階	効果	参照頁	成長点	技能	習得段階	効果	参照頁
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）

✢一般技能

成長点	技能	習得段階	効果	参照頁	成長点	技能	習得段階	効果	参照頁
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）			／　／		（　）
		／　／		（　）					
		／　／		（　）					

成長点	冒険者技能	一般技能	未使用	合計

GOBLIN SLAYER TRPG
SUPPLEMENT

Character sheet

『ゴブリンスレイヤーTRPG』冒険記録用紙

名前　　種族　　年齢　　性別　　経歴　／　／

等級　　種族や身体的な特徴　　髪（　　）　瞳（　　）

能力値

第一能力値 ＼ 第二能力値	集中度	持久度	反射度
体力点	体力集中	体力持久	体力反射
魂魄点	魂魄集中	魂魄持久	魂魄反射
技量点	技量集中	技量持久	技量反射
知力点	知力集中	知力持久	知力反射

キャラクターの外見

経験点

累計経験点　点
現在経験点　点

冒険回数／達成数

回　／　回

成長点

冒険者レベル

職業

職業	レベル	経験点
戦士	／	
武道家	／	
野伏	／	
斥候	／	
魔術師	／	
神官	／	
竜司祭	／	
精霊使い	／	
死人占い師	／	

状態

生命力　／　生命力×2

移動力

呪文使用回数

呪文抵抗基準値

負傷数と状態異常

消耗

EX	ランク	ペナルティ
□(□)	5	死亡。
□□(□)	4	気絶。すべての判定に−4。生命力&移動力半分。
□□□(□)	3	すべての判定に−3。生命力&移動力半分。
□□□□(□)	2	すべての判定に−2。移動力半分。
□□□□□(□)	1	すべての判定に−1。

継戦カウンター

□□□□○5□□○□□10○□□○□15○□○□○20
○○○○○25○○○○○30○○○○○35○○○○○40

戦闘ステータス

命中基準値
近接
投擲
弩弓

回避基準値
盾受け基準値　盾受け値
装甲値　装甲値合計

呪文行使基準値
呪文抵抗基準値

所持品

◆所持金

・冒険者ツール
（鉤縄 10m、楔×10個、小槌、火口箱、背負い袋、水袋、携帯用食器、白墨、小刀、松明×6本）
・携帯食×7日分
・衣服

ダメージ効力表

効力値	14以下	15～19	20～24	25～29	30～39	40以上
ダメージ増加	なし	+1d6	+2d6	+3d6	+4d6	+5d6

GOBLIN SLAYER TRPG
SUPPLEMENT

Character sheet

きりとり線

✢呪文

呪文行使基準値

	基本値		職業レベル		技能など		合計
知力集中 / 魂魄集中		+	□魔術師（　）□死人占い師（　） □神官（　）□竜司祭（　）□精霊使い（　）	+		=	

習得呪文名	呪文系統	種別(属性)	難易度	効果	参照頁
	／	／	／	／	(　　)
	／	／	／	／	(　　)
	／	／	／	／	(　　)
	／	／	／	／	(　　)
	／	／	／	／	(　　)
	／	／	／	／	(　　)
	／	／	／	／	(　　)
	／	／	／	／	(　　)
	／	／	／	／	(　　)
	／	／	／	／	(　　)
	／	／	／	／	(　　)
	／	／	／	／	(　　)
	／	／	／	／	(　　)

✢武技

名称	使用武器	関連技能	消費／回数制限	使用条件	
	詳細				参照頁（　　）
名称	使用武器	関連技能	消費／回数制限	使用条件	
	詳細				参照頁（　　）
名称	使用武器	関連技能	消費／回数制限	使用条件	
	詳細				参照頁（　　）
名称	使用武器	関連技能	消費／回数制限	使用条件	
	詳細				参照頁（　　）
名称	使用武器	関連技能	消費／回数制限	使用条件	
	詳細				参照頁（　　）
名称	使用武器	関連技能	消費／回数制限	使用条件	
	詳細				参照頁（　　）
名称	使用武器	関連技能	消費／回数制限	使用条件	
	詳細				参照頁（　　）
名称	使用武器	関連技能	消費／回数制限	使用条件	
	詳細				参照頁（　　）
名称	使用武器	関連技能	消費／回数制限	使用条件	
	詳細				参照頁（　　）
名称	使用武器	関連技能	消費／回数制限	使用条件	
	詳細				参照頁（　　）
名称	使用武器	関連技能	消費／回数制限	使用条件	
	詳細				参照頁（　　）

メモ欄

ゴブリンスレイヤー TRPG サプリメント

川人忠明とグループSNE
（原作：蝸牛くも）

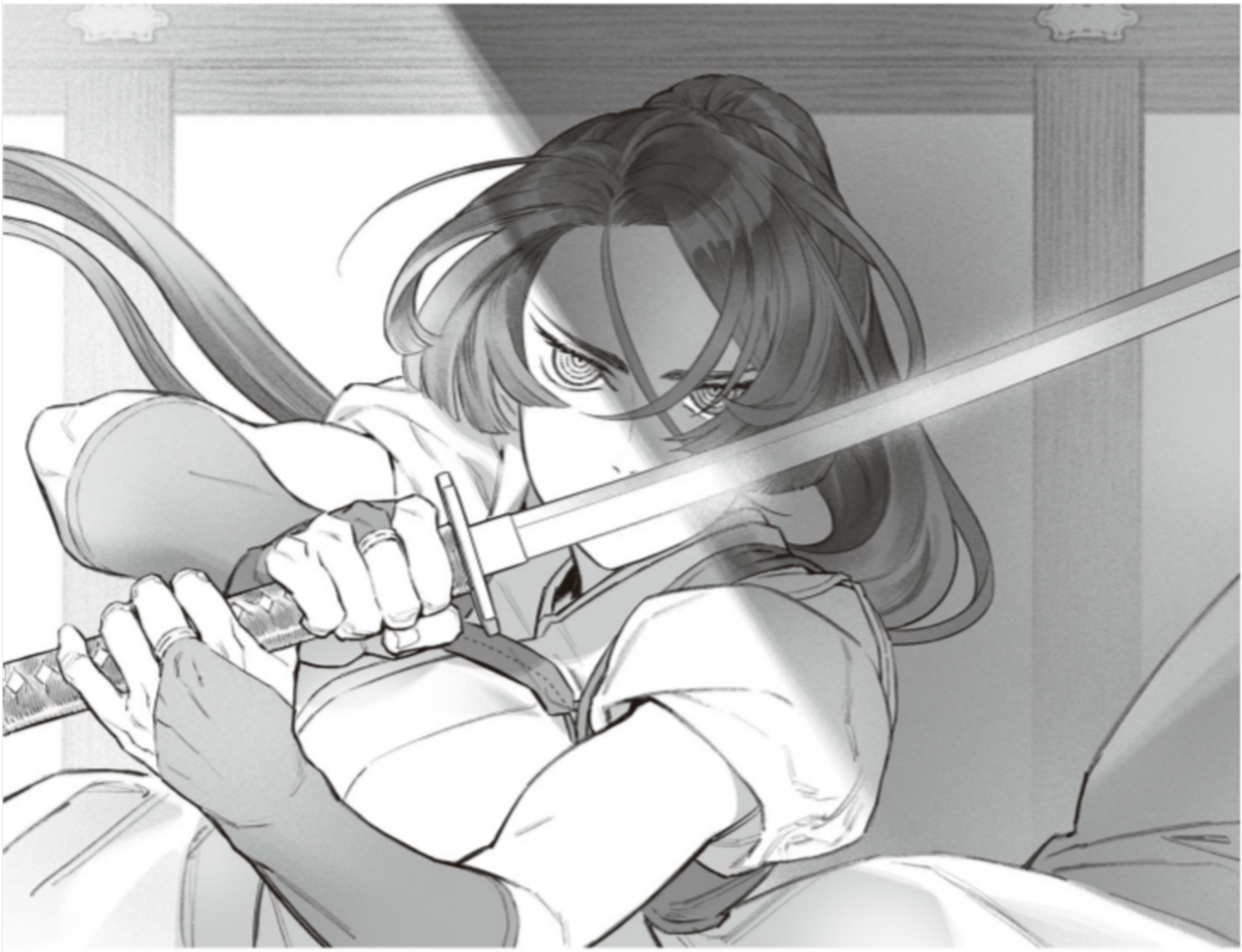
GA文庫

目次

新たなる旅立ち

蝸牛くも

　師より旅立ちを許され、兄弟子らはおいおい声を上げて泣いた。
その意味がわからぬ彼女は、ぽつねんと座ったままである。
――――泣くほどの事なンかね？
古びた指南所の中、感極まった兄弟子と、自分と、師。
黒ずんだ板の間に響く声を聞きながら、彼女は小首を傾げた。
長く結った髪が揺れて毛先が首筋をくすぐり、笑いそうになる。
――だッて、ねェ。
場所が何処（どこ）であろうと、剣を振るう事には変わるまい。
剣を振るうのであれば、その場所が何処でも同じこと。
彼女にとって、それはこの世に呼気（こき）が満ちているが如（ごと）しだった。
鳥が空を飛び、魚が河を泳ぐように、当たり前の事だった。
師匠に見いだされる前の己（おのれ）は覚えていないが――……。
――そういう生き物だッたンだろう。
こ汚い襤褸（ぼろ）を纏（まと）った孤児は、疑問も持たずに棒を振って育った。
戦で焼かれて親をなくした娘にしては、まあ上等な方だろう。
ぼんやりと兄弟子らを眺めるようになったのも、その頃からだ。
剣を振るうのに、振り方だとか足さばきで悩むのは、わかる。
けれど上手くならない理由をあれこれと探すのは、わからない。
鍛錬をすれば良いのだ。くだらない事をごちゃごちゃ言わずに。
剣を振れば良いのだ。理屈をこねくり回して逃げたりしないで。
やれ忙しい。やれ体調が。やれ他にすべき事が。やれ無意味だ。
ま、別にそれは良い。何を優先して生きるかは、人それぞれだ。
けど、それなら上達しない事も受け入れるべきだと思った。
小娘が己より腕が立つと兄弟子らはよほど認めたくないらしい。
師の面前、表立っての嫌がらせなどはなかったものの……。



けれど彼女に言わせれば、自分が上手いのは当たり前だった。
やりもしないのに、やってる者より上手く行くわけがあるまい。
そう言うと、兄弟子らの舌は、ことさら良く回ったものだった。
——別に、努力してないつもりも、ないンだけどな。
自分に天稟があるだなどとは、思ったこともない。
彼女なりに真面目に真摯に、師や先達の言葉には従っただけだ。
体を鍛え、技を錬り、剣を振るう。人を斬った事は、ないが。
礼節なんていうのだって、苦手ななりに努力も重ねてきた。
きちっと着物を纏って髪を結い、師の前に座すのは、慣れない。
慣れないながらにそうしているのも、師の言いつけだったから。
どうしてか——師はいつも、困ったように笑うのだけれど。
「此処を離れ、何か変わると思うなら、それは大間違いだぞ」
老いた師は、訥々と、感動しているらしい弟子らに呟いた。

兄弟子らは顔を見合わせ、意味がわからぬといった風をする。
彼女がさもありなんと頷くと、睨んでくるのもまた同じ。
けれど、師はやはり困ったような顔をして、諭すように言った。
「だが此処を離れて、何も変わらぬと思うのも、大間違いだ」
「――――はァ」
今度は彼女の方が、小首を傾げる番だった。
それから、師は一人ずつ弟子の名前を呼び、免状を渡した。
渡された弟子は恭(うやうや)しくそれを受け取り、指南所を去っていく。
去り際、床に座す彼女を睨む者もいれば、無視する者もいた。
どれも日常茶飯事なので、うっとりするほどどうでも良い。
それよりも、考えねばならぬ事があった。
――変わることなンて、あるのかな？
「とてもそうは思えんか？」
「……どうにも、思えませン」
数度名を呼ばれても気づかなかった彼女は、師の前で頬を掻く。
こうした悪びれない態度も、兄弟子の心象を害したのだろう。
そして師を困らせてきた。だけど、それも今日までだ。
「お前、面白いと思った事はあるかな？」
「そりゃあ、まァ、ありますケド」
飲む、打つ、買う。師に迷惑のかからぬ範囲で、やったものだ。
酒の味、博打(ばくち)の興奮、女人の肌と乳の柔らかさも、知っている。
いずれもまた、剣の修行の一つだと、師が言ったからだ。
だと言うのにどうしてか、兄弟子らからは睨まれたものだが。
ふしだらだの。不真面目だの。白粉(おしろい)臭いだの。
気にした事はなかった――師からも、何も言われなかったし。
とはいえ――……。
「強い、弱い、勝つ、負け、上手、下手。それの方が楽しいか？」
「そうなりますかねェ」
自分にはやっぱり、剣を振るほうが良いように思えてならない。
もっとも、やれるだけの事は、試してしまった。
師から教わった事は凡(およ)そできたし、兄弟子らには負け知らず。

余人を相手にしてもまた同じ。人を斬った事は、なかったが。
「で、あろうな」
うむ。師はそう頷くと、背後に飾っていた湾刀を手に取った。
黒く無骨で、抜かれた刃は鈍く輝き、白い刃が揺れていた。
——綺麗だ。
ふとそう思って、彼女は僅かに身を乗り出していた。
「それは？」
「無銘(むめい)だが、業物(わざもの)だ。折れず、曲がらぬ、良い剣だ」
師は、ぱちりと心地よい音を立て、湾刀を鞘に納めた。
「餞別(せんべつ)にくれてやろう」
差し出された湾刀は、彼女の両手にはずしりと重く、堪えた。
腰に帯びたら、きっと傾いてしまうだろう——今は、恐らく。
珍しく神妙な顔の彼女を前に師は笑い、彼女は唇を尖らせた。
「じきに、軽々と扱えるようになってみせます」
「ああ、お前ならそうだろうともよ」
そう言って、師は嬉しそうに頬を緩め、笑った。
「お前はこの先、思いも寄らぬものを見聞きし、対峙するだろう」
「全部切ってご覧に入れますヨ」
「逆に斬り殺されてしまうかもしれない。より惨い末路もあろう」
彼女はまた「む」と唇を尖らせ拗ねたが、師は気にしなかった。
「戸惑うかもしれん、悩み、迷い、怒り、悲しむかもしれん」
「そンな事は——……」
「だがな」
彼女は黙った。師の——血の繋がらぬ父の目が、彼女を貫いた。
「それを楽しめ。それこそが、新たな旅に、冒険に出るという事だ」
彼女はその言葉に促されるように頭を下げ、指南所を辞した。
旅立ちの備えは随分と前に済ませ、あらゆる準備はできている。
この時が来るのを今か今かと待っていたという点では——……。
——兄弟子さまがたと変わらないッてことかぁ。
それが何とも面映(おもは)ゆく、足取りも軽く、彼女は空を見た。
空は青く、日は輝き、風は凪(な)ぎ、草は揺れ、道は果てなく遠い。

「さァて――……」
師の言うような行き倒れたり、殺されたり、嬲られたりなんて。
そんな末路は欠片ほどにも思い浮かばなかった。
兄弟子らはきっと嘲るだろうが、いつもの事だ。どうでも良い。
彼女の頭の中にあることは、前に進む、そして剣を振る、だけ。
何処へ行っても、やる事は変わらない。
やる事が同じなら、何処であっても同じこと。
人なんて立って半畳、寝て一畳。生きて死んでも変わらない。
だけど――嗚呼、だけど。
――やッてみなくっちゃ、わかンないよねェ？
まさに、だ。少なくとも、兄弟子らは旅立っていったのだ。
ごちゃごちゃと理屈を練って足を止めては、今までと逆だ。
どちらへ行こうか。どこへ行こうか。決めるのは自分だけだ。
ならば行ったことのない場所で、やった事のないことをやろう。
そう考えれば、自ずと足が勝手に動き出していた。
「なら、西だね」
そうして彼女は、四方世界へと新たな一歩を踏み出した。
此方より彼方まで。
特に当ても何もないが、転がる太陽を輩とするがよかろう。
その先に何か楽しめる事があるとは、まだとても思えなかった。
師の言うこともさっぱりわからなかった。
兄弟子らの気持ちだって、まったくわからない。
泣くほどの事とも思えない。自分のやる事もきっと同じ。
腰の湾刀は随分と重たく、体は少し傾いでしまったけれど。
けれど、どうしてか――胸が、どきどきと高鳴っていた。



本書の遊び方

本書は、基本ルールブックである『ゴブリンスレイヤーＴＲＰＧ』に続く、追加ルール＆データ集です。

本書では、新たな種族として、「闇人（ダークエルフ）」、「獣人（パットフット）」、「獣憑き（ビーストバインド）」、「昼歩く者（デイウォーカー）」の４つが登場します！

このうち、「獣憑き（ビーストバインド）」は、人狼や人狼などの獣の姿へと転じる力を持った者たちです。

また、「昼歩く者（デイウォーカー）」は、吸血鬼に類する力を持ちながら、吸血鬼ではない者、そして、吸血鬼を憎む者でもあります。「昼歩く者（デイウォーカー）」としては、「ダンピール」、「クルースニク」、「ズドゥハチ」の3つのタイプが追加されています。

さらに新たな職業として「死人占い師（ネクロマンサー）」を習得できるようになりました。「死人占い師」は、生命と死の循環を司り、死人の力を用いる「死霊術」を遣う事ができます！

呪文関連では、「死霊術」に加えて、既存の「真言呪文」、「奇跡」、「祖竜術」、「精霊術」の「高位呪文」が使用可能になっています。「高位呪文」は、通常の呪文よりも強力な、しかし、習得に特別な条件を必要とする呪文です。

さらに、「正道（ルタ）神」、「酒造神」、「太陽神」、「奪掠（タスカリャ）神」、「嗜虐神」、「鍛冶神」の６柱の新たな神格と、その信徒たちだけが習得できる専用呪文が追加されています。

これらの呪文は、呪文遣いたちにとって、新たな力となるでしょう！

もちろん、新たな力を得たのは、呪文遣いたちだけではありません。

戦士、武道家、野伏、斥候は、さまざまな武器を巧みに操り、体術を駆使して戦う術技――「武技」が習得できるようになりました！

これにより、戦闘において、戦士系職業のキャラクターが行える行動の幅も格段に広がっています。

しかし、2柱の「外なる神」である「覚知神」、「死灰神」の専用呪文も追加された上に、80種を超える怪物が新たに邪悪な者たちの戦列に加わりました。さらに、怪物をアレンジしたり、自作したりするルールまで掲載されています。このため、敵対者たちの脅威も増大したと言えるでしょう！

この他にも、本書には、冒険に役立つ数々の冒険アイテム、強力な魔法の品々、そして、新技能が収録されています。また、さまざまな状態異常、属性別の痛打表、上級騎乗戦闘などのルールも追加されているため、より深く四方世界での冒険を楽しめるようになっています。

これらの新たな要素を駆使して、新たな冒険を始めましょう！

本書の導入について

みなさんの冒険に、本書で追加されている新たなデータやルールを使用するかどうかは、プレイヤーやゲームマスターを含めた全員で話し合って判断しましょう。

その際、本書の一部だけを使用する事にしても構いません。

例えば、「死人占い師（ネクロマンサー）と死霊術は使用するが、高位呪文は使用しない」とか、「闇人（ダークエルフ）と獣人（パットフット）は使用するが、獣憑き（ビーストバインド）と昼歩く者（デイウォーカー）は使用しない」、「状態異常は使うけど、属性別痛打表や上級騎乗戦闘は使わない」などのようにする事も可能です。

いずれにしても、必ず、ゲームマスターを含めた全員が理解し、納得した上で、使用する（あるいは使用しない）事を決定するようにしてください。

キャラクターの作り直し（リビルド）

新たに追加された種族を遊ぶなら、新たなキャラクターを作ってください。その際、ゲームマスターの許可を得て、これまで遊んでいたキャラクターの経験点、成長点の他、所持金やアイテムなどを引き継いでも構いません。

また、ゲームマスターは、プレイヤーが望むのなら、そのキャラクターの「職業や技能、呪文などを習得し直す」事を許可しても構いません。職業や技能を習得し直せば、それを活用するための武器や防具なども変わってくるはずです。このため、所持しているアイテムを「値段」そのままの銀貨に換金して、アイテムを買い直すようにしましょう。

ゲームマスターは、プレイヤー１人に、「キャラクターの作り直し（リビルド）」を許可したのなら、他のプレイヤーにも同じように許可を与えてください。

本書での決まり

・本書の記述では、『ゴブリンスレイヤーＴＲＰＧ』を「基本ルールブック」と呼び、基本ルールブックを参照する場合には、「⇒基本＊＊頁」と表記しています。また、『ゴブリンスレイヤーＴＲＰＧサプリメント』は、「本書」または「サプリメント」と呼び、本書の頁を参照する場合は、「＊＊頁」と表記しています。

・本書では、プレイヤーが演じるキャラクターを、プレイヤーキャラクターと呼び、「ＰＣ」と表記します。同様に、ゲームマスターの事は「ＧＭ」と表記しています。

・本書では、サイコロについて、「△ｄ○」と表記している場合があります。「ｄ」は、サイコロの英訳である「ｄｉｃｅ（ダイス）」の頭文字で、「○」はサイコロの種類、「△」はその個数を表します。例えば、「２ｄ６」と表記されている場合は、「（１～６の数字が書かれている）六面体サイコロを２個振った時の出目の合計」の事です。あるいは、「１ｄ６する」と書かれているなら、「六面体サイコロを１個振る」という意味になり

ます。サイコロの種類には、「１～３の数字が書かれているサイコロ」もあり、「１ｄ３」と表記されます。詳しくは、基本ルールブックを参照してください(⇒基本２５頁)。

・本書において、「半分にする」「４分の１」などのように割り算を行う場合は、必ず小数点以下を切り上げるものとします。このため、「０．１～０．９」は「１」に切り上げられます。これによって、例えば、「３の半分」は「１．５」ではなく、「２」になります。

・その他、本書において、特別な扱いをする事が明記されていない事柄については、基本ルールブックの記述に従ってください。一方で、本書で追加されたデータやルールを使用しているのなら、その解決方法が基本ルールブックで示されているものとは異なる場合があります。この場合は、本書の記述を優先してください。

・とはいえ、これらのデータやルールは、みなさんが四方世界での冒険を楽しむためにあります。このため、ＧＭが冒険を円滑に進めるために、あるいは、楽しい雰囲気を壊さないために、基本ルールブックや本書の記述とは異なる処理をしたり、記載されていない解決方法を提案したりする事もあるでしょう。そうした場合には、ＧＭの判断を尊重するようにしてください。また、ＧＭも、どうしても判断ができない状況に陥ってしまった場合には、「どうすればいいか？」について、プレイヤーに相談を持ちかけても構いません。ＧＭも含めた全員がゲームの参加者であり、みんなで楽しく遊ぶ事がこのゲームの目的だからです。

ゴブリンスレイヤー

GOBLIN SLAYER!

He does not let anyone roll the dice.



第1章 キャラクター

「お姉さん、遊んでかない？」
「おおッと……！」
　袖を引く毛皮と肉球の柔らかさに、彼女は頬が緩むのを堪える必要があった。
　色街の切見世に並ぶ見知らぬ女たち。牛人、乳房が四つもあるのは素晴らしい。
　他にも濡羽色の鴉娘。豊満な尻を揺らす馬人。暗い青肌の闇人。いやまったく！
　──こりゃあ、目の毒だ。
「ごめんヨ、また後でね」
　文字通り袖にした事を後悔しながら、彼女は空きっ腹を抱え足早に路地へ入る。
　そこに蹲るようにして、みすぼらしい小さな娘がいた。幼く、肌の白い花売娘。
「あ、お姉さん、お花……買って、行きま、せんか……？」
「喜ンでと言いたいけど」彼女は笑った。「三日も食べてないンだ。だろ？」
　さっと、花売り娘の顔に怯えと緊張が走った。開く唇。可愛らしい八重歯。
「ご、ごめんなさいッ！　仕方なかったの、生きるため……それで、だから……」
「なァに、こっちも仕方ないンだ」
　一歩踏み込む。花売娘が下がった。もう一歩前へ。花売娘の背が、塀に当たる。
「チョイと居続けしたら路銀がなくなってね。相手の子に借りたンだけどもさ」
　胸の豊かな娘だった。牛人で。頭の出来は悪く、能天気で、気の良い女だった。
　その女が喉を噛み千切られて死んだ。三日前。路地裏で野良犬に襲われたよう。
「命と体を売ッて稼いだ金を借りたンだ。あたしも命と体で返さにゃならンよ」
　花売り娘が猫の目を見開いた。牙を剥き、夜の獣としての本性を顕にする。
「一つ人の世生き血を啜り、と。人を斬るよりも前に、鬼退治ときたかァ」
　──ま、やッてみましょ……！
　しゃらんと抜き放った湾刀が、月の光に冴え冴えと輝き、闇を裂いた。



❾プロフィール（⇒基本55頁）
❶能力値と基本値（⇒基本41頁）
❸成長関係（⇒基本49頁）
❷状態（⇒基本46頁）
❽所持品と所持金（⇒基本54頁）

『ゴブリンスレイヤーTRPG』冒険記録用紙

名前　種族　年齢　性別　経歴　／　／

等級　種族や身体的な特徴　髪（　）瞳（　）

能力値

第一能力値 ＼ 第二能力値	集中度	持久度	反射度
体力点	体力集中	体力持久	体力反射
魂魄点	魂魄集中	魂魄持久	魂魄反射
技量点	技量集中	技量持久	技量反射
知力点	知力集中	知力持久	知力反射

経験点
累計経験点　点
現在経験点　点

成長点

冒険者レベル

冒険回数／達成数
回　／　回

職業　レベル　経験点
戦士　／
武道家　／
野伏　／
斥候　／
魔術師　／
神官　／
竜司祭　／
精霊使い　／
死人占い師　／

状態
生命力×2
生命力　／
移動力

呪文使用回数

呪文抵抗基準値

キャラクターの外見

負傷数と状態以上

消耗

EX	ランク	ペナルティ
□(□)	5	死亡。
□□(□)	4	気絶。すべての判定に−4。生命力&移動力半分。
□□□(□)	3	すべての判定に−3。生命力&移動力半分。
□□□□(□)	2	すべての判定に−2。移動力半分。
□□□□□(□)	1	すべての判定に−1。

継戦カウンター
□□□□○5□□○□□10○□□○□15○□○□○20
○○○○○25○○○○○30○○○○○35○○○○○40

戦闘ステータス
命中基準値
接近
投擲
弩弓
回避基準値
盾受け基準値　盾受け値
装甲値　装甲値合計
呪文行使基準値
呪文抵抗基準値

ダメージ効力表

効力値	14以下	15～19	20～24	25～29	30～39	40以上
ダメージ増加	なし	+1d6	+2d6	+3d6	+4d6	+5d6

所持品
◆所持金
・冒険者ツール
（鉤縄 10m、楔×10個、小槌、火口箱、背負い袋、水袋、携帯用食器、白墨、小刀、松明×6本）
・携帯食×7日分
・衣服

6 攻撃関係(⇒基本52頁)　　**7 防御関係**(⇒基本53頁)

攻撃

命中基準値

	基本値		職業レベル		技能など		合計
技量集中		+	□戦士(　) □武道家(　) □野伏(　) □斥候(　)	+		=	近接 [　] 投擲 [　] 弩弓 [　]

◆武器

武器名	種別	用法／属性	命中基準値	+	命中修正	=	命中基準値合計	威力	+	職業レベル	+	技能など	=	威力合計	射程	効果
				+		=			+		+		=			
				+		=			+		+		=			
				+		=			+		+		=			

防御

回避基準値

	基本値		職業レベル		技能など		合計
技量反射		+	□戦士(　) □武道家(　) □斥候(　)	+		=	

◆鎧

鎧名	種別	回避基準値	+	回避修正	=	回避基準値合計	装甲値	隠密性	移動力	+	移動修正	+	所持品の移動修正	=	移動力合計	効果
			+		=					+		+		=		

盾受け基準値

	基本値		職業レベル		技能など		合計
技量反射		+	□戦士(　) □斥候(　) □その他(　)	+		=	

◆盾

盾名	種別	盾受け基準値	+	盾受け修正	=	盾受け基準値合計	盾受け値	+	装甲値	=	合計	隠密性	効果
			+		=			+		=			

冒険者技能

成長点	技能	習得段階	効果	参照頁	成長点	技能	習得段階	効果	参照頁
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)

一般技能

成長点	技能	習得段階	効果	参照頁	成長点	技能	習得段階	効果	参照頁
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)			／　／		(　)
		／　／		(　)					
		／　／		(　)					

成長点	冒険者技能	一般技能	未使用	合計

4 技能(⇒基本50頁)

5 呪文関係(⇒基本51頁)

10 武技関係(⇒20頁)

呪文

呪文行使基準値 基本値 職業レベル 技能など 合計

知力集中 □魔術師( ) □死人占い師( )

魂魄集中 + □神官( ) □竜司祭( ) □精霊使い( ) + =

習得呪文名	呪文系統	種別(属性)	難易度	効果	参照頁
	/	/	/	/	( )
	/	/	/	/	( )
	/	/	/	/	( )
	/	/	/	/	( )
	/	/	/	/	( )
	/	/	/	/	( )
	/	/	/	/	( )
	/	/	/	/	( )
	/	/	/	/	( )
	/	/	/	/	( )
	/	/	/	/	( )
	/	/	/	/	( )
	/	/	/	/	( )

武技

名称	使用武器	関連技能	消費/回数制限	使用条件
名称	使用武器	関連技能	消費/回数制限	使用条件
	詳細			参照頁( )
名称	使用武器	関連技能	消費/回数制限	使用条件
	詳細			参照頁( )
名称	使用武器	関連技能	消費/回数制限	使用条件
	詳細			参照頁( )
名称	使用武器	関連技能	消費/回数制限	使用条件
	詳細			参照頁( )
名称	使用武器	関連技能	消費/回数制限	使用条件
	詳細			参照頁( )
名称	使用武器	関連技能	消費/回数制限	使用条件
	詳細			参照頁( )
名称	使用武器	関連技能	消費/回数制限	使用条件
	詳細			参照頁( )
名称	使用武器	関連技能	消費/回数制限	使用条件
	詳細			参照頁( )
名称	使用武器	関連技能	消費/回数制限	使用条件
	詳細			参照頁( )
名称	使用武器	関連技能	消費/回数制限	使用条件
	詳細			参照頁( )
名称	使用武器	関連技能	消費/回数制限	使用条件
	詳細			参照頁( )

メモ欄

新しい冒険記録用紙（アドベンチャーシート）と各項目の解説

本書では、新たな要素として、武技が追加されています。また、“昼歩く者（デイウォーカー）”には、職業でも技能でもない「特徴」という特殊能力が備わっています。これらの新たな要素を記録するための新たな冒険記録用紙（アドベンチャーシート）が、本書には付属しています。

ここでは、新しい冒険記録用紙（アドベンチャーシート）に記入すべき項目それぞれについて解説します。

ただし、基本ルールブックに解説されている要素については解説を省略し、参照頁を記載します。これらの項目については、基本ルールブックを参照してください。

なお、項目によっては、冒険記録用紙（アドベンチャーシート）上の配置が、以前にあった位置とは異なっている場合がありますので、注意してください。

❶ 能力値と基本値（⇒基本41頁）

❷ 状態（⇒基本46頁）

「負傷数と状態異常」欄には、ＰＣが受けた「負傷数」の増減と、「骨折状態」「出血状態」「毒状態」などの「状態異常」を記録して管理してください。

❸ 成長関係（⇒基本49頁）

「職業」にある「経験点」欄には、その職業の習得と成長のために使用した経験点を記録してください。

❹ 技能(⇒基本50頁)

「冒険者技能」と「一般技能」にある「成長点」欄には、その技能の習得と成長のために使用した成長点を記録してください。また、右下にある欄は、成長点の管理に活用してください。

❺ 呪文関係(⇒基本51頁)

❻ 攻撃関係(⇒基本52頁)

❼ 防御関係(⇒基本53頁)

❽ 所持品と所持金(⇒基本54頁)

❾ プロフィール(⇒基本55頁)

「種族や身体的な特徴」には、髪の色や瞳の色などの印象に残る外見的または身体的な特徴を記録してください。また、“昼歩く者(デイウォーカー)”が持つ「特徴」も、この欄に記入しておくと良いでしょう。

❿ 武技関係

習得している「武技」(⇒190頁)と、それぞれの「使用可能武器」「関連技能」「消費／回数制限」「使用条件」を、データを見て書き写してください。また、「詳細」には武技の大まかな効果を、「参照頁」には武技のデータが掲載されている頁の番号を記入しておきましょう。

序章 第1章 第2章 第3章 第4章 第5章 第6章

キャラクター作成のための追加データ

ここでは、本書で新たに追加された種族や職業、技能、呪文、武技などを用いたキャラクター（PC）の作成について解説します。

簡単作成

簡単作成は、サンプルキャラクターを選ぶ事で、短時間でPCを作成する方法です。

簡単作成は、次の流れで行います。それぞれの手順で、具体的にどのようにしてPCを作成していくかは、基本ルールブック５６頁からの解説を参照してください。

1：サンプルキャラクターを選ぶ（⇒基本５６頁）

▼

2：プロフィールを決定する（⇒基本７４頁）

▼

3：簡単作成でのPCの完成！（⇒基本７５頁）

ここでは、簡単作成で使用できる１３種類のサンプルキャラクターを紹介します。ただし、「獣憑き（ビーストバインド）」と「昼歩く者（デイウォーカー）」は、「正体を隠さなくてはならない」などの世界観上の特殊な制約があるため、他のプレイヤーから理解や協力を得なくてはならない状況がしばしば発生します。特に、街中での冒険には大きな制約を受けるでしょう。このため、GMがこれらの種族のPCにも他の種族のPCと同じように冒険を楽しんでもらおうとするなら、ダンジョンや人里離れたフィールドでの冒険をメインにせざ

るを得ないかもしれません。
　ＧＭは、「獣憑き（ビーストバインド）」と「昼歩く者（デイウォーカー）」の使用を許可する場合には、必ず他のプレイヤーの同意も得るようにしてください。

サンプルキャラクター

　本書に掲載されているサンプルキャラクターには、「武技」の項目が追加されています。
　ここには、そのキャラクターが習得している武技が記載されています。武技の習得や成長、使用に関するルールについては「武技」（⇒１９０頁）を参照してください。また、それぞれの武技の効果については、武技ごとに示されている参照頁にある武技の解説を確認してください。
　武技以外の項目については、基本ルールブックのサンプルキャラクターと同じです。このため、各項目の解説については、基本ルールブックの５７頁にある説明を参照してください。

ゴブリンスレイヤー

GOBLIN SLAYER!

He does not let anyone roll the dice.

サンプルPC①『只人の武者』

〔**小人数適性：優**〕攻防に武技を駆使するキャラクターです。前線に敵を押しとどめ、必殺の一撃を狙います。相手の攻撃は生命力で耐え、粘り強く戦いましょう。

◉基本プロフィール

種族	年齢	性別	経歴
只人	任意(2d6+13)	任意	騎士／孤児／師匠

等級	身体的特徴	髪	瞳
白磁等級	任意(精悍)	任意(黒)	任意(黒)

◉能力値

体力点	魂魄点	技量点	知力点	集中度	持久度	反射度
3	2	3	3	2	4	2

◉状態の記録

生命力	移動力	呪文使用回数	呪文抵抗基準値
23	21	0	5

◉冒険者レベル／職業レベル

冒険者レベル	経験点(累計／現在)	成長点
1	3000／500(累計／現在)	0

職業レベル
戦士3レベル

◉冒険者技能

【過重行動(初歩)】(⇒基本258頁)、【武器：投擲武器(初歩)】(⇒基本256頁)、【忍耐(初歩)】(⇒基本250頁)、【頑健(初歩)】(⇒基本249頁)、【鉄壁(初歩)】(⇒基本260頁)

◉一般技能

【長距離移動(初歩)】(⇒基本289頁)、【騎乗(初歩)】(⇒基本289頁)

◉呪文

呪文行使基準値	習得呪文
なし	なし

◉武技

〔疾風〕(⇒210頁)、〔撓め切り〕(⇒206頁)

◉攻撃

命中基準値	近接	弩弓	投擲
	8	5	5

・武器

武器名	用法	属性	命中基準値合計	威力合計	効果
湾刀(イースタンサーベル)(⇒基本371頁)	両手	斬	8	2d6+3	受け流し(+1)、斬落

◉防御

回避基準値	8

・鎧／硬い革鎧(ハードレザー)(⇒基本386頁)

種別	回避基準値合計	移動力合計	装甲値合計	隠密性
軽鎧／軽	7	21	3	普通

・盾：なし

◉所持金／その他の所持品

銀貨5枚／冒険者ツール、携帯食×7日分、衣類、治癒の水薬(ヒールポーション)(⇒基本406頁)

◉おすすめ将来設計

〔優先職業レベル〕戦士　**〔最優先技能〕**【頑健】【武器：両手剣】

〔おすすめ技能〕【機先】【忍耐】【治癒適性】【挑発】【斬落攻撃】【薙ぎ払い】

〔おすすめ武技／呪文〕〔芦刈〕〔一傑の打：両手剣〕〔断頭台〕

〔その他〕技能は防御、武技は攻撃を重視して習得していきましょう。〔一傑の打：両手剣〕を習得して威力を高め、〔断頭台〕で攻撃回数を増やすのが順当でしょう。

サンプル背景：『剣の誓約』

　只人の戦士。そんなものは冒険者の中に石を投げれば、何人に当たるかしれたものではない。呪文を覚えろ。剣を使うな。ぐだぐだと色々なことを喚く者もいる。したり顔でだ。その武器は当たらない。その武器は弱い。その武器は使えない。只人の戦士は弱い。――馬鹿馬鹿しい話だ。鋸を持って仕事をするのは君だ。剣が弱い？　使えない？　それは貴様が弱く、使えないだけだろう。いついかなる時、いかなる場所であっても、戦場の最前線に立ちはだかるのは只人の戦士だ。如何なる時代であっても、剣を振りかざして雄々しく立つのは只人の戦士ではあるまいか。自分は一山いくらの只人の戦士だ。それで良かろう。しかし――だがしかし、だ。いずれはその頂点に立つ者こそが、他ならぬ君だ。

⚜ サンプルPC②『蟲人の神官戦士』

〔小人数適性：優〕 防御力を高めた回復役です。自身も前衛に立ちながら、状況に応じて回復や支援を行います。仲間が攻撃に専念できるよう、弱敵を引き受けるのも大事な役割です。

◉基本プロフィール

種族	年齢	性別	経歴
蟲人（獣人：剛力態）	任意（2d6+5）	任意	自然崇拝者／奴隷／家族

等級	身体的特徴	髪	瞳
白磁等級	任意（緑の甲殻）	任意（触角）	任意（青い複眼）

◉能力値

体力点	魂魄点	技量点	知力点	集中度	持久度	反射度
3	4	2	2	3	4	1

◉状態の記録

生命力	移動力	呪文使用回数	呪文抵抗基準値
25	10	2	6

◉冒険者レベル／職業レベル

冒険者レベル	経験点（累計／現在）	成長点（累計／現在）
1	3000／0	0

職業レベル
戦士2レベル／神官2レベル

◉冒険者技能

【頑健（初歩）】（⇒基本249頁）、【盾（初歩）】（⇒基本258頁）、【魔法の才（初歩）】（⇒基本275頁）

◉一般技能

【外殻と爪針（初歩）】（⇒59頁）、【獣人の知覚（初歩）】（⇒62頁）、【自然崇拝（初歩）】（⇒61頁）、【労働（初歩）】（⇒基本284頁）

◉呪文

呪文行使基準値	習得呪文
9（魂魄集中＋神官レベル）	《小癒》（⇒基本328頁）《祝福》（⇒基本329頁）

◉武技

〔楯の城〕（⇒201頁）

◉攻撃

命中基準値	近接	弩弓	投擲
	7	5	5

・武器

武器名	用法	属性	命中基準値合計	威力合計	効果
戦棍(メイス) (⇒基本375頁)	片手	殴	8	1d6+2	投擲適用、 強打(+0)

◉防御

回避基準値	5

・鎧／硬い革鎧(ハードレザー)(⇒基本３８６頁)

種別	回避基準値合計	移動力合計	装甲値合計	隠密性
軽鎧／軽	3	10	3(殴以外：4)	普通

・盾／吊盾(タージェ)(⇒基本３９０頁)

種別	盾受け基準値合計	盾受け値+装甲値合計	隠密性	効果
小盾／軽	11	4+3(殴以外：4)	普通	受け流し(+1)

◉所持金／その他の所持品

銀貨0枚　冒険者ツール、携帯食7日分、衣類

◉おすすめ将来設計

〔優先職業レベル〕神官(重視)　**〔最優先技能〕**【頑健】【魔法の才】

〔おすすめ技能〕【挑発】【護衛】【盾】【治癒適性】【堅牢】【外殻と爪針】

〔おすすめ武技／呪文〕〔呪文偏向〕〔盾打ち〕〔亀甲陣〕／《解呪》《聖壁》《聖撃》

〔その他〕信仰は地母神か太陽神となります。生存能力を磨きつつ、一党の要請に応じて回復や防御の能力を高めましょう。資金に余裕があるなら、聖印や重鎧も揃えたいところです。

サンプル背景：『太陽の使者』

　いくさで負ければ奴隷になるのは別に珍しくもない。むしろ労働さえしていれば殺されることはないのだから、特に頓着することもないだろう。そして、そんな時でも常に太陽は君の上で輝いていた。働き、日々の糧を得て、寝るまでの間。降り注ぐ日差しこそが君の友であり、君の神であった。だが、そんな日々もやはり唐突に終わりが訪れるものだ。君を捕らえていた部族は戦に敗れて散り散りになり、そんな中で君もまた自由となった。さて——どうしたものか。そういえば、家族はどうしているだろう。君と共に囚われた家族は、しかしあの部族の下にはいなかった。売られたのだとも聞く。別の場所で働かされて死んだのだとも。真偽はわからない。であれば、確かめにゆこう。確かめても別に喜ぶことも、悲しむこともないが、しかしそれはそれとして、生きることに目標があるのは良い。なに、どうなったところで——太陽は変わらず、君の上で輝いているのだから。

サンプルPC③『闇人の斥候死人占い師』

〔小人数適性：優〕斥候としての役割や応急手当といった、戦闘外での活躍を重視したキャラクターです。強力な死霊術を使い、状況を一変させる可能性もあります。基本的には投石紐で攻撃しますが、近距離での戦闘も可能です。

◉基本プロフィール

種族	年齢	性別	経歴
闇人	任意(2d6×20)	任意	神官／牢獄／宿敵

等級	身体的特徴	髪	瞳
白磁等級	任意(長身)	任意(白)	任意(金)

◉能力値

体力点	魂魄点	技量点	知力点	集中度	持久度	反射度
2	4	3	4	2	1	3

◉状態の記録

生命力	移動力	呪文使用回数	呪文抵抗基準値
16	15	7	8

◉冒険者レベル／職業レベル

冒険者レベル	経験点(累計／現在)	成長点(累計／現在)
1	3000／0	0

職業レベル
斥候2レベル／死人占い師2レベル

◉冒険者技能

【生体知識(初歩)】(⇒179頁)、【呪文熟達：支配呪文(初歩)】(⇒基本273頁)、【応急手当(初歩)】(⇒基本253頁)、【魔法の才(初歩)】(⇒基本275頁)

◉一般技能

【暗視(初歩)】(⇒基本292頁)、【闇の帳(初歩)】(⇒189頁)、【犯罪知識(初歩)】(⇒基本283頁)

◉呪文

呪文行使基準値	習得呪文
98(知力集中+死人占い師レベル)	《命吸》(⇒273頁)、《地縛》(⇒272頁)

◉武技

〔紅蓮の嘴矢〕(⇒225頁)

◉攻撃

命中基準値	近接	弩弓	投擲
	7	5	7

・武器

武器名	用法	属性	命中基準値合計	威力合計	効果
短剣(ダガー)(⇒基本369頁)	片手	斬刺	7	1d3+3	投擲適用
投石紐(⇒基本381頁)	片手	殴	9	1d3+3	擲専用、速射(−4)

◉防御

回避基準値	8

・鎧/革鎧(レザーアーマー)(⇒基本３８６頁)

種別	回避基準値合計	移動力合計	装甲値合計	隠密性
軽鎧/軽	8	13	2	普通

◉所持金/その他の所持品

銀貨9枚/冒険者ツール、携帯食×7日分、衣類、鍵開け道具(⇒基本394頁)、手当道具(⇒基本394頁)×5個、石弾袋、石弾(ストーンブリット)(⇒基本396頁)×10個、解毒剤(アンチドーテ)(⇒基本407頁)

◉おすすめ将来設計

〔優先職業レベル〕斥候　**〔最優先技能〕**【頑健】【魔法の才】

〔おすすめ技能〕【体術】【観察】【第六感】【受け流し】【呪文抵抗】【毒使い】【闇の帳】

〔おすすめ武技/呪文〕〔紅撃ち〕〔魂魄破壊〕〔舵切り〕/《寒気》《致命》《骨槍》

〔その他〕斥候を伸ばしつつ、生存力を確保しましょう。【毒使い】を習得して、毒を使った戦闘技術を磨くのも良いでしょう。また【闇の帳】などでの呪文対策も可能です。武器や棺桶など、装備の充実も目指しましょう。

サンプル背景:『復讐の鬼』

君の人生の全ては否定された。嗜虐神に仕え、地の底より地上すべての者を脅かさんという君の志は、くだらない政治闘争によって幕を閉じた。罪を着せられ牢に入れられ、処刑を待つばかりとなった君に残されたものは、揺らがぬ信仰心と怨敵への怒り。僅かな好機を掴んで地上へと逃れでた君は、ひとまず人々の中に潜り込み、復讐の牙を尖らせている。いずれはあの地下の帝国に戻り、君を貶めた奴ばらにその事を後悔させてやらねばならん。——ところで。地上では面倒くさい手続きとか、粛清とか、処刑とか、次の神官は上手くやるだろうとか、そういうのは無いらしい。あとわりと貨幣経済がほどよく回っていて、金を稼いで犯罪をしなければ、結構楽に暮らしていける。なるほど、苦しみがあるからこそ楽しみが理解できるとはまさにこれか。君は神からの教えをよりいっそう理解できた喜びを抱いて、それを満喫するべく冒険者としての日々を歩んでいる。

サンプルPC④『獣憑きの武道家』

〔小人数適性：良〕純粋な前衛であり、素手でのみ使える強力な武技で戦います。生命力と回避能力がともに高いため、生存性も十分です。

◉基本プロフィール

種族	年齢	性別	経歴
獣憑き(只人)	任意(2d6+40)	任意	無頼／孤児／先輩

等級	身体的特徴	髪	瞳
白磁等級	任意(痩躯)	任意(赤)	任意(金)

◉能力値

体力点	魂魄点	技量点	知力点	集中度	持久度	反射度
3	2	4	2	2	3	2

◉状態の記録

生命力	移動力	呪文使用回数	呪文抵抗基準値
17(完全獣化&半獣化時：22)	21	0	5

◉冒険者レベル／職業レベル

冒険者レベル	経験点(累計／現在)	成長点(累計／現在)
1	3000／500	0

職業レベル
武道家3レベル

◉冒険者技能

【忍耐(初歩)】(⇒基本250頁)、【体術(初歩)】(⇒基本258頁)、【頑健(初歩)】(⇒基本249頁)

◉一般技能

【暗視(初歩)】(⇒基本292頁)、【獣憑き(初歩)】(⇒68頁)、【芸能：演劇(初歩)】(⇒基本286頁)、【獣人の知覚(初歩)】(⇒62頁／完全獣化&半獣化時のみ使用可能)

◉呪文

なし

◉武技

〔飯綱落とし〕(⇒219頁)、〔地功拳〕(⇒221頁)

◉攻撃

命中基準値	近接	弩弓	投擲
	9	6	9

序章 第1章 第2章 第3章 第4章 第5章 第6章

・武器

武器名	用法	属性	命中基準値合計	威力合計	効果
素手攻撃 (⇒基本378頁)	片手、両手	殴(完全獣化&半獣化時：斬)	9	1d3+5(両手。完全獣化時:1d3+7／半獣化時:1d3+6)	投擲不可

◉防御

回避基準値	10

・鎧：綿鎧(パデッドアーマー)(⇒基本３８５頁)

種別	回避基準値合計	移動力合計	装甲値合計	隠密性
衣鎧／軽	10	19(完全獣化時：28)	3(完全獣化時:0)	普通

・盾：なし

◉所持金／その他の所持品

銀貨10枚／冒険者ツール、携帯食×7日分、衣類、鎧下(ギャベゾン)(⇒基本403頁)、治癒の水薬(ヒールポーション)(⇒基本406頁)、強壮の水薬(スタミナポーション)(⇒基本407頁)、解毒剤(アンチドーテ)(⇒基本407頁)

◉おすすめ将来設計

〔優先職業レベル〕武道家　〔最優先技能〕【頑健】

〔おすすめ技能〕【受け身】【武器：格闘武器】【体術】【発勁】【鉄の拳】【獣憑き】

〔おすすめ武技／呪文〕〔軽功〕〔崩拳〕

〔その他〕【体術】【頑健】などで生存力を高めつつ、豊富な技能で素手攻撃を強化していきましょう。呪文を使いたい場合、素手攻撃を強化できる竜司祭がお勧めです。斥候を取って戦闘外での選択肢を増やしつつ、武技を習得していってもよいでしょう。

サンプル背景：『我が名は狼』

　君は人狼だ。どこで生まれたかとんと見当がつかない。ただ荒野で蹲って泣いていた事を覚えている。頼れるものは何一つなく、君が生き延びてきたのは、ただただ、狼の在り方に従って駆け回ったからだ。その狼こそが君の両親を殺し、君を人狼としたのだが、君にとっては何も関係なかった。君とても狼なのだから。――ほう、人の子がいるな。君の人生を変えたのは、その奇妙な武芸者との出会いだった。襲いかかり、投げ飛ばされ、転がされ、蹴られた。幾度飛びかかっても勝てぬその武芸者から、君はいつしか言葉を教わり、文字を教わり、武芸というものを習った。師匠と呼ぶには乱暴で、友と呼ぶほどには親しくもなく、いつのまにかその先達は『是』と言って君の前から姿を消した。さて、どうしよう。君はもはや狼ではない。けれど人ではない。君は人狼だ。どこに行くべきかも、わからない。――いや。あの先達は、自身を冒険者と名乗っていた。であれば、自分もそうなるべきだろう。君はその道を志し、荒野からその外に向けて、力強く第一歩を踏み出した。

サンプルPC⑤『鴉人の死人占い師』

〔小人数適性：可〕呪文の扱いに特化したキャラクターです。癖の強い呪文ばかりですが、状況によっては非常に強力です。戦闘外でも、獣人専用技能や【応急手当】などにより、さまざまな場面での活躍が期待できます。

◉基本プロフィール

種族	年齢	性別	経歴
鴉人（獣人：知覚態）	任意（2d6+15）	任意	占い師／戦場／先輩

等級	身体的特徴	髪	瞳
白磁等級	任意（小柄）	任意（濡れ羽色）	任意（濡れ羽色）

◉能力値

体力点	魂魄点	技量点	知力点	集中度	持久度	反射度
1	2	3	4	3	2	3

◉状態の記録

生命力	移動力	呪文使用回数	呪文抵抗基準値
14	15	2	6

◉冒険者レベル／職業レベル

冒険者レベル	経験点（累計／現在）	成長点（累計／現在）
1	3000／500	0

職業レベル
死人占い師3レベル

◉冒険者技能

【観察（初歩）】（⇒基本254頁）、【応急手当（初歩）】（⇒基本253頁）、【魔法の才（初歩）】（⇒基本275頁）

◉一般技能

【鳥の目（初歩）】（⇒65頁）、【飛翔（初歩）】（⇒66頁）、【赦しの秘跡（初歩）】（⇒189頁）、【沈着冷静】（⇒基本282頁）

◉呪文

呪文行使基準値	習得呪文
10（知力集中+死人占い師レベル）	《屍人》（⇒278頁）、《火葬》（⇒278頁）、《寒気》（⇒283頁）

◉武技

なし

◉攻撃

命中基準値	近接	弩弓	投擲
	6	6	6

・武器

武器名	用法	属性	命中基準値合計	威力合計	効果
投石紐 (⇒基本381頁)	片手	殴	8	1d3+1	投擲専用、速射(−4)

◉防御

回避基準値	6

・鎧：革鎧(レザーアーマー) (⇒基本386頁)

種別	回避基準値合計	移動力合計	装甲値合計	隠密性
軽鎧／軽	6	9	2	普通

・盾：なし

◉所持金／その他の所持品

銀貨9枚／冒険者ツール、携帯食×7日分、衣類、死人占い師の小袋(⇒341頁)、棺桶(⇒342頁)(死体1つ)、手当道具(⇒基本394頁)×5個、石弾袋、石弾(ストーンブリット)(⇒基本396頁)×10個

◉おすすめ将来設計

〔優先職業レベル〕死人占い師　**〔最優先技能〕**【魔法の才】

〔おすすめ技能〕【頑健】【機先】【統率】【呪文熟達：攻撃呪文】【怪物知識】【幸運】

〔おすすめ武技／呪文〕《命吸》《霊覚》《骨兵》《骸化》

〔その他〕基本的には、呪文遣いとしての能力を伸ばしていくのがよいでしょう。ただし、呪文や遠隔攻撃に備え、最低限の生存能力は必要です。一党の探索能力が心許ない場合、斥候や野伏の習得も考慮しましょう。【統率】を習得するなら【采配】もおすすめです。

サンプル背景：『告死の鴉』

　――死者を食い物にしてはいけないよ。君に死人占い師としての心得を教えてくれた先達は、滾々とそう説いたものだった。いくさ場に出れば人は死ぬ。自分も死ぬかもしれない。君も死ぬかもしれない。生きていればすべてのものは死ぬ。だからこそ、死者を踏みつけてはいけない。埋葬をする。弔いをする。その代価として、彼らの持ち物を頂戴する。それを快く思わない者から石を投げられても、気にしてはいけない。彼らとていずれは死ぬのだ。君と同じく。そうして君はあちこちの戦場を巡り歩き、多くの人の死を見届け、死者を埋葬し、また次の戦場へ向かった。その中で――ある冒険者の死に巡り合った。特に何かの事情があるでもなく、ただただ、志半ばで斃れただけ。けれどどうしてか、君の心にはその冒険者の死が強く残った。死が待つと知っていながら、冒険に向かうなんて。その気持ちがわからずして、どうしてその死を悼むことができよう。真に埋葬することができるだろう。そうでないのに弔いの代価を頂くことは――死者を食い物としていることになるのではないだろうか。だから君は冒険者となることを選んだ。棺桶の釘のように死ぬ運命が待っているとしても、そこへ向かう理由を知るために。

⚜サンプルPC⑥『猫人の斥候』

〔小人数適性：良〕一党の斥候役です。戦闘外の危険に対処し、戦闘では前線で戦います。〔魂魄破壊〕や【拘束攻撃】で味方を手助けする事で、火力のなさを補って余りある活躍が可能です。

◉基本プロフィール

種族	年齢	性別	経歴
猫人（獣人：俊敏態）	任意（2d6+14）	任意	兵士／平穏／親友

等級	身体的特徴	髪	瞳
白磁等級	任意（小柄）	任意（灰）	任意（青）

◉能力値

体力点	魂魄点	技量点	知力点	集中度	持久度	反射度
3	1	4	2	2	2	3

◉状態の記録

生命力	移動力	呪文使用回数	呪文抵抗基準値
20	28	0	5

◉冒険者レベル／職業レベル

冒険者レベル	経験点（累計／現在）	成長点（累計／現在）
1	3000／500	0

職業レベル
斥候3レベル

◉冒険者技能

【体術（初歩）】（⇒基本258頁）、【第六感（初歩）】（⇒基本255頁）、【幸運（初歩）】（⇒基本253頁）、【拘束攻撃（初歩）】（⇒基本264頁）、【頑健（初歩）】（⇒基本249頁）

◉一般技能

【壁歩き（初歩）】（⇒60頁）、【獣人の野生（初歩）】（⇒62頁）

◉呪文

呪文行使基準値
なし

◉武技

〔魂魄破壊〕（⇒198頁）、〔時の剣〕（⇒201頁）

◉攻撃

	近接	弩弓	投擲
命中基準値	9	6	9

・武器

武器名	用法	属性	命中基準値合計	威力合計	効果
素手攻撃 (⇒基本378頁)	片手、両手	斬	9	1d3+6 (両手)	投擲不可
鞭 (⇒基本378頁)	両手	殴	7	1d6+2	投擲不可、強打・殴(+0)、拘束
投分銅 (⇒基本380頁)×2	片手	殴	9	1d3+4	投擲専用、拘束

◉防御

回避基準値	11

・鎧：革鎧(レザーアーマー)(⇒基本３８６頁)

種別	回避基準値合計	移動力合計	装甲値合計	隠密性
軽鎧／軽	11	28	2(斬刺以外：3)	普通

・盾：なし

◉所持金／その他の所持品

銀貨5枚／冒険者ツール、携帯食×7日分、衣類、鍵開け道具(⇒基本394頁)

◉おすすめ将来設計

〔優先職業レベル〕斥候　**〔最優先技能〕**【頑健】【体術】

〔おすすめ技能〕【幸運】【観察】【手仕事】【獣人の野生】【拘束攻撃】【猿の如く】

〔おすすめ武技／呪文〕〔阿吽覆滅・甲〕〔打狗棒法〕〔固め投げ〕

〔その他〕斥候としての能力を、積極的に伸ばしていきましょう。〔打狗棒法〕を使う事で、格闘武器としての技能や武技も扱えます。また、武道家を習得して【発動】〔硬気功〕を習得してみるのも面白い選択肢になるでしょう。

サンプル背景：『帰ってきた猫』

戦争が終わるとなーんにもやることがなくなってしまった。軍隊にいた時は良かった。弓とか剣とか槍とか空飛ぶ断頭台も使えたし、馬や戦車で走り回ったりもできた。でも帰ってくるとお調子者の猫人なんかに任せられる仕事はないとか言われてしまった。解せない話だ。こちとら真面目に不真面目する猫である。給料はそんなにいらない。三食昼寝付きで日向があれば良いのだけれど。困った時に頼れるのは戦友だ。押しかけた君を快く迎え入れてくれたので、窓辺でごろごろと過ごさせて――もらえない。いいから働けと滾々と説教され、仕掛人にでもなろうかと言うと、首根っこ掴まれて連れてこられたのは冒険者ギルド。なるほど冒険者。これには猫もびっくりである。とりあえず時々冒険に行って、遊んで、後はごろごろしていれば良い。これは天国か何かかしらん。君は登録を済ませると、まっしぐらに冒険へ飛び出した。猫だけに。よし！

サンプルPC⑦『鉱人の野戦魔術師』

〔小人数適性：可〕 攻撃力重視の後衛です。普段は高精度の弩を使い、複数相手に有効なら《火球》、遠距離での撃ち合いになるなら《矢避》を使います。接近されたら〔迎え撃ち〕でしのぎましょう。

◉基本プロフィール

種族	年齢	性別	経歴
鉱人	任意(2d6+50)	任意	猟師／学校／上司

等級	身体的特徴	髪	瞳
白磁等級	任意(骨太)	任意(灰)	瞳：任意(灰)

◉能力値

体力点	魂魄点	技量点	知力点	集中度	持久度	反射度
4	2	4	2	3	3	1

◉状態の記録

生命力	移動力	呪文使用回数	呪文抵抗基準値
18	10	2	4

◉冒険者レベル／職業レベル

冒険者レベル	経験点(累計／現在)	成長点(累計／現在)
1	3000／0	0

職業レベル
野伏2レベル／魔術師2レベル

◉冒険者技能

【治癒適性(初歩)】(⇒基本250頁)、【怪物知識(初歩)】(⇒基本272頁)、【呪文熟達：攻撃呪文(初歩)】(⇒基本273頁)、【魔法の才(初歩)】(⇒基本275頁)

◉一般技能

【暗視(初歩)】(⇒基本292頁)、【工作(初歩)】(⇒基本288頁)、【博識(初歩)】(⇒基本282頁)

◉呪文

呪文行使基準値	習得呪文
7(知力集中+魔術師レベル)	《火球》(⇒基本316頁)、《矢避》(⇒基本312頁)

◉武技

〔迎え撃ち〕(⇒225頁)

◉攻撃

命中基準値	近接	弩弓	投擲
	7	9	7

・武器

武器名	用法	属性	命中基準値合計	威力合計	効果
弩(クロスボウ)（⇒基本383頁）	両手	刺	11	1d6+5	刺突(+1)

◉防御

回避基準値	5

・鎧：革鎧(レザーアーマー)（⇒基本386頁）

種別	回避基準値合計	移動力合計	装甲値合計	隠密性
軽鎧／軽	5	8	2	普通

・盾：なし

◉所持金／その他の所持品

銀貨7枚／冒険者ツール、携帯食×7日分、衣類、矢筒、矢(アロー)×20本

◉おすすめ将来設計

〔優先職業レベル〕魔術師　**〔最優先技能〕**【魔法の才】

〔おすすめ技能〕【頑健】【武器：弩弓】【狙撃】【応急手当】【呪文増強：威力】【呪文貫通】

〔おすすめ武技／呪文〕〔守りの矢〕〔紅蓮の嚆矢〕〔視線の罠〕／《火与》《加速》

〔その他〕魔術師レベルを優先的に伸ばし、状況への対応力を上げていきましょう。呪文系統を増やすのも、悪くない選択です。また、【呪文熟達：攻撃呪文】【呪文増強：威力】【呪文貫通】によって、決定力を高めるのも良いでしょう。

サンプル背景：『戦場に赴くもの』

　いつだって軍隊は立派な楽器のような部隊と指揮官とを求めている。学校を出たばかりで戦場を知らない士官だの将軍だのはいらないのだ——というのが君の先生の教えだった。今日び兵隊というのは他のどの職業でもやっていけるような人物でなくては務まらん。すくなくとも鉱人ならば。君が冒険者となったのは、そういう理由だ。一定期間を冒険者として在野で過ごすこと。それが卒業試験。本来なら実戦に駆り出されるはずだったのが、幸か不幸か、今は合戦をやっていなかったせいだろう。なあに、予想とは違うが、新米の隊長の「試験」にされる兵士の気持ちを思えば、いっそ冒険者の方が気楽だ。それにやってみてわかったのだが、冒険というのも実際の戦場に負けず劣らず、様々な能力が要求される。長距離の行軍、様々な拠点への侵入、戦場を見渡し、臨機応変に呪文を唱え、仲間と共に目的を達成する。無論のこと一流の冒険者が一流の将たりえないとは理解しているが——……。つべこべ言うな、兵隊。つべこべ言わずに気合を入れろ、だ。君はこの卒業試験を仲間たちと共に乗り越えることを、実に楽しんでいるのだった。

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

サンプルPC⑧『森人の精霊戦士』

〔小人数適性：良〕相手の攻撃を避けながら戦う戦士です。また精霊術によって、自身や味方の戦いを補佐します。相手の攻撃に身をさらし、〔松風〕の発動を狙っていきましょう。

◉基本プロフィール

種族	年齢	性別	経歴
森人	任意(2d6×20)	任意	詩人／宮廷／上司

等級	身体的特徴	髪	瞳
白磁等級	任意(細身)	任意(金)	任意(緑)

◉能力値

体力点	魂魄点	技量点	知力点	集中度	持久度	反射度
1	3	4	3	2	1	3

◉状態の記録

生命力	移動力	呪文使用回数	呪文抵抗基準値
19	20	2	7

◉冒険者レベル／職業レベル

冒険者レベル	経験点(累計／現在)	成長点(累計／現在)
1	3000／0	0

職業レベル
戦士2レベル／精霊使い2レベル

◉冒険者技能

【武器:弩弓(初歩)】(⇒基本256頁)、【頑健(初歩)】(⇒基本249頁)、【魔法の才(初歩)】(⇒基本275頁)

◉一般技能

【暗視(初歩)】(⇒基本292頁)、【精霊の愛し子(初歩)】(⇒基本291頁)、【芸能：即興詩(初歩)】(⇒基本286頁)、【礼儀作法(初歩)】(⇒基本284頁)

◉呪文

呪文行使基準値	習得呪文
6(魂魄集中+精霊使いレベル)	《命水》(⇒基本349頁)、《燦光》(⇒基本350頁)

◉武技

〔松風〕(⇒213頁)

◉攻撃

命中基準値	近接	弩弓	投擲
	8	7	6

・武器

武器名	用法	属性	命中基準値合計	威力合計	効果
湾刀(イースタンサーベル)（⇒基本371頁）	両手	斬	8	2d6+3	受け流し(+1)、斬落

◉防御

回避基準値	9

・鎧：革鎧(レザーアーマー)（⇒基本３８６頁）

種別	回避基準値合計	移動力合計	装甲値合計	隠密性
軽鎧／軽	9	18	2	普通

・盾：なし

◉所持金／その他の所持品

銀貨15枚／冒険者ツール、携帯食×7日分、衣類、マント(⇒基本404頁)、治癒の水薬(ヒールポーション)（⇒基本406頁）

◉おすすめ将来設計

〔優先職業レベル〕戦士　**〔最優先技能〕**【頑健】

〔おすすめ技能〕【体術】【受け流し】【挑発】【薙ぎ払い】【魔法の才】【移動呪文】

〔おすすめ武技／呪文〕〔反らし〕〔片手打ち〕〔鶺鴒の尾〕/《火矢》《鎌鼬》《惰眠》

〔その他〕回避能力を重点的に高め、攻撃から身を守りましょう。剣で使える武技は多いため、目移りする事もあるでしょう。いずれは、森人秘伝の奥義〔回転斬り〕の習得を目指したいところです。また、攻撃的な呪文を習得するのもよいでしょう。

サンプル背景：『武勲詩を綴る者』

　ネタがない。いやいや、まさにだ。さすがの森人といえど智謀知略には限りがあって、そうでないのは白粉塗った闇人だ。婚礼の宴のさなか、唐突に王妃から何か新しい歌をと言われても、その、なんだ、困る。困った。どうしよう。というかこの王妃は随分とせっかちな気質ではなかろうか。妹君もそうだったと聞くけれども。ええい。困り果てた君はとりあえず「しばしお待ちを」と申し上げて、そそくさと荷物をまとめて森を飛び出した。ネタがないなら仕入れれば良い。四方世界は広いし、まあ何かしら武勲詩だの英雄譚だのあるだろう、森人の。見当たらないなら、自分で作ってしまえば良いのだし。ほら、竜とかなんかそんなの射抜いたりとかして。とはいえ呑気している暇はないぞ。王妃様はせっかちだ。長く待たせては機嫌を損ねてしまうだろう。十年程度で良い詩が仕上がれば良いのだが——いやはやまったく、せめて五百年は欲しいものだけれど。

サンプルPC⑨『蜥蜴人の竜司祭』

〔小人数適性：可〕祖竜術の専門家です。自身が前に出られないかわりに、竜牙兵を戦わせる事に長けています。「待ち」の場面が多くなりがちですが、戦況をしっかりと見極め、強力な呪文をふるいましょう。

◉基本プロフィール

種族	年齢	性別	経歴
蜥蜴人	任意(2d6+11)	任意	軍師／戦場／後輩

等級	身体的特徴	髪	瞳
白磁等級	任意(堂々たる体躯)	任意(赤)	任意(黄)

◉能力値

体力点	魂魄点	技量点	知力点	集中度	持久度	反射度
4	4	2	2	3	2	3

◉状態の記録

生命力	移動力	呪文使用回数	呪文抵抗基準値
15	18	2	8

◉冒険者レベル／職業レベル

冒険者レベル	経験点(累計／現在)	成長点(累計／現在)
1	3000／500	0

職業レベル
竜司祭3レベル

◉冒険者技能

【免疫強化(初歩)】(⇒基本255頁)、【機先(初歩)】(⇒基本249頁)、【魔法の才(初歩)】(⇒基本275頁)、【采配(初歩)】(⇒176頁)

◉一般技能

【暗視(初歩)】(⇒基本292頁)、【竜の末裔(初歩)】(⇒基本292頁)、【沈着冷静(初歩)】(⇒基本282頁)

◉呪文

呪文行使基準値	習得呪文
10(魂魄集中+竜司祭レベル)	《竜牙兵》(⇒基本343頁)、《竜息(火)》(⇒基本345頁)、《小癒》(⇒基本347頁)

◉武技

なし

◉攻撃

	近接	弩弓	投擲
命中基準値	5	5	5

・**武器**

武器名	用法	属性	命中基準値合計	威力合計	効果
投石紐 (⇒基本381頁)	片手	殴	7	1d3+1	投擲専用、 速射(−4)

◉防御

回避基準値	5

・**鎧:硬い革鎧(ハードレザー)**(⇒基本386頁)

種別	回避基準値合計	移動力合計	装甲値合計	隠密性
軽鎧/軽	3	14	4	普通

・**盾:なし**

◉所持金/その他の所持品

銀貨14枚/冒険者ツール、携帯食×7日分、衣類、竜司祭の触媒入れ(⇒基本395頁)、石弾袋、石弾(ストーンブリット)(⇒396頁)×10個、手当道具(⇒基本394頁)×5個、解毒剤(アンチドーテ)(⇒基本407頁)

◉おすすめ将来設計

〔優先職業レベル〕竜司祭　**〔最優先技能〕**【魔法の才】【統率】

〔おすすめ技能〕【機先】【応急手当】【竜の末裔】【頑健】【呪文抵抗】【生命の使い手】

〔おすすめ武技/呪文〕《差配》《竜眼》《治療》《竜装》

〔その他〕竜牙兵用である【采配】を最大限に活かすため、できるだけ早く【統率(習熟)】を習得しましょう。その後は生存性を高めつつ、竜司祭としての実力を伸ばします。【機先】は【統率】を行うために、また呪文を素早く使うために優先して伸ばしましょう。

サンプル背景:『不敗の竜将』

いくさの真髄とは是即ち高度の柔軟性を保ちつつ臨機応変に当たることと見たり。合戦とは生き物だ。戦場は霧に満たされ、味方の動きは思い通りにならず、予期せぬ出来事が頻発する。この世の万物すべてを思い通りに采配して操るなどということができぬならば、これを乗りこなすより他ないだろう。故に君の後輩が指示を無視して山の上に陣を張ったのもやむなし。ましてや生きていたのだから大したものだ。とはいえお陰で戦に負けてしまったのは事実。どうしましょうかとしょぼくれた後輩を前に、君はさてはてと思案する。何しろ負け戦だ。国破れて山河ありというが、山河だけあって戦ができぬでは蜥蜴人としては困るというもの。だが後輩よ、聞くところによれば、この四方世界には冒険者なるものがあるという。冒険者とは冒険をする者だ。そして冒険の真髄とは是即ちいきあたりばったり、つまりは高度の柔軟性を保ちつつ臨機応変に当たることだという。まあそれを言った冒険者は君の目の前で敵兵に首級を挙げられていたが、別に言葉の含蓄を減らすものではない。かくして君は可愛い後輩を引き連れて、のっしじゃんがと只人の街に下り、冒険者となる事にした。なに、多少ニッチが変わっただけの話、適応できなくとも死ぬだけなのだから、気楽にかかれば良いだろう。

サンプルPC⑩『圃人の武僧』

〔小人数適性：優〕一党の回復役ですが、前衛でも戦えるキャラクターです。〔無念無想〕が使える素手と、奇跡と命中にボーナスのある錫杖を使い分けます。積極的に前衛に出て、攻撃の機会を作りましょう。

◉基本プロフィール

種族	年齢	性別	経歴
圃人	任意(2d6+30)	任意	亭主／神殿／好敵手

等級	身体的特徴	髪	瞳
白磁等級	任意(中肉中背)	任意(金色)	任意(青)

◉能力値

体力点	魂魄点	技量点	知力点	集中度	持久度	反射度
1	4	4	2	1	2	4

◉状態の記録

生命力	移動力	呪文使用回数	呪文抵抗基準値
21	15	2	9

◉冒険者レベル／職業レベル

冒険者レベル	経験点(累計／現在)	成長点(累計／現在)
1	3000／0	0

職業レベル
武道家2レベル／神官2レベル

◉冒険者技能

【隠密(初歩)】(⇒基本254頁)、【機先(初歩)】(⇒基本249頁)、【観察(初歩)】(⇒基本254頁)、【頑健(初歩)】(⇒基本249頁)、【魔法の才(初歩)】(⇒基本275頁)

◉一般技能

【調理(初歩)】(⇒基本290頁)、【生存術(初歩)】(⇒基本280頁)

◉呪文

呪文行使基準値	習得呪文
8(魂魄集中+神官レベル+錫杖)	《小癒》(⇒基本328頁)、《解毒》(⇒基本324頁)

◉武技

〔無念無想〕(⇒218頁)

◉攻撃

命中基準値	近接	弩弓	投擲
	7	5	7

・武器

武器名	用法	属性	命中基準値合計	威力合計	効果
錫杖(プリーストスタッフ) (⇒基本377頁)	両手	殴	8	1d3+3	受け流し(+1)、奇跡の呪文行使判定に+1のボーナス
素手攻撃 (⇒基本378頁)	片手、両手	殴	7	1d3+4 (両手)	投擲不可

◉防御

回避基準値	10

・鎧：綿鎧(パデッドアーマー)(⇒基本385頁)

種別	回避基準値合計	移動力合計	装甲値合計	隠密性
衣鎧／軽	10	15	2	普通

・盾：なし

◉所持金／その他の所持品

銀貨0枚／冒険者ツール、携帯食×7日分、衣類、手当道具(⇒基本394頁)×5個、強壮の水薬(スタミナポーション)(⇒基本407頁)

◉おすすめ将来設計

〔優先職業レベル〕武道家(重視)神官(後々)　**〔最優先技能〕**【祈祷】【頑健】【魔法の才】
〔おすすめ技能〕【体術】【武器：格闘武器】【受け流し】【発勁】【怪物知識】【呪文抵抗】【移動詠唱】
〔おすすめ武技／呪文〕〔打狗棒法〕〔七孔墳血〕〔転龍調息〕／《解毒》《看破》《聖撃》
〔その他〕まずは〔無念無想〕の回数を増やす【祈祷】、錫杖を格闘武器として扱える〔打狗棒法〕を習得しましょう。その後は神官としての能力を磨きつつ、防御能力も忘れずに伸ばしましょう。

サンプル背景：『最強への道』

乾物屋の子供だった君の人生を大きく変えたのは、武術との出会いであった。君は出家して寺院での過酷な修行に身を投じ、成人を迎える頃には遂に三十五の試練すべてを突破するにまで至った。何を望むかと問うた師たちに、君は己のような人々に広く武芸を教えることこそが望みだと応じた。平凡な君でも、木人拳をはじめとする壮絶な修行で精神を錬磨する事ができた。市井の人々にもその機会があるべきだ。君の望みに対して師たちから下されたのは、門外不出の拳を広めようとする罰、すなわち托鉢と奉仕の旅であった。この采配に感謝した君は、四方世界へと旅立った。そこで知ったのは、己自身の未熟さであった。様々な者と拳を交わすうち、少しずつ、少しずつ君は強くなる。今はまだ落ち行く木の葉の先も見えないが、いずれは。思わぬ形で知己を得る事もあった。良き友以上に良き敵というのは得難いものだ。その一歩一歩が、君の強さとなる。未だ君の拳は百歩先へは届かず、蹴りが竜巻を起こすことも、ましてや龍の如く天へ昇ることもない。いつかはそこに至れるのだろうか。わからない。故に――己の目で、確かめて見ることにしよう。

サンプルPC⑪『ダンピールの魔術斥候』

〔小人数適性：可〕斥候にして魔術師です。攻撃的な呪文の扱いに長け、また危険に気づくのも得意です。ただし、日光には弱いため、状況に応じた行動を考える必要があります。

◉基本プロフィール

種族	年齢	性別	経歴
ダンピール(只人)	任意(2d6×10)	任意	学者／平穏／宿敵

等級	身体的特徴	髪	瞳
白磁等級	任意(存在感が薄い)	任意(銀)	任意(赤)

◉能力値

体力点	魂魄点	技量点	知力点	集中度	持久度	反射度
3	2	2	4	2	4	2

◉状態の記録

生命力	移動力	呪文使用回数	呪文抵抗基準値
23	15	2	5

◉冒険者レベル／職業レベル

冒険者レベル	経験点(累計／現在)	成長点(累計／現在)
1	3000／0	0

職業レベル
斥候2レベル／魔術師2レベル

◉冒険者技能

【過重行動(初歩)】(⇒基本258頁)、【頑健(初歩)】(⇒基本249頁)、【幸運(初歩)】(⇒基本253頁)、【武器：投擲武器(初歩)】(⇒基本256頁)、【魔法の才(初歩)】(⇒基本275頁)

◉一般技能

【長距離移動(初歩)】(⇒基本289頁)、【文献調査(初歩)】(⇒基本283頁)、【吸血(初歩)】(⇒87頁)、【吸血鬼感知(初歩)】(⇒88頁)、【不朽(初歩)】(⇒95頁)、【超反射(初歩)】(⇒94頁)、【超命中(初歩)】(⇒94頁)

◉呪文

呪文行使基準値	習得呪文
8(知力集中+魔術師2レベル)	《火与》(⇒基本300頁)、《火矢》(⇒基本316頁)

◉武技

〔鬼走〕(⇒200頁)

◉攻撃

命中基準値	近接	弩弓	投擲
	7	5	5

・武器

武器名	用法	属性	命中基準値合計	威力合計	効果
長傘 (⇒基本379頁)	片手	刺殴	7	1d6+2	受け流し(+2)、強打・殴(+0)、刺突(+0)
咬み付き攻撃(素手攻撃) (⇒87頁、基本378頁)	両手	殴	7	1d3+5	投擲不可、吸血を行う
投石紐 (⇒基本381頁)	片手	殴	10	1d3+3	投擲専用、速射(−4)

◉防御

回避基準値	7

・鎧：革鎧(レザーアーマー)(⇒基本３８６頁)

種別	回避基準値合計	移動力合計	装甲値合計	隠密性
軽鎧／軽	7	13	2	普通

・盾：なし

◉所持金／その他の所持品

銀貨1枚／冒険者ツール、携帯食×7日分、衣類、鍵開け道具(⇒基本394頁)、石弾袋、石弾(ストーンブリット)(⇒基本396頁)×10個

◉特徴

夜の眷属(⇒74頁)、銀や真銀に弱い(⇒75頁)、血の渇き(⇒75頁)

◉おすすめ将来設計

〔優先職業レベル〕魔術師(重視)　**〔最優先技能〕**【魔法の才】

〔おすすめ技能〕【頑健】【受け流し】【呪文増強：威力】【呪文貫通】【超反射】【超命中】

〔おすすめ武技／呪文〕〔紅蓮の嚆矢〕〔固め投げ〕／《火球》《抗魔》《天候》

〔その他〕魔術師としての成長を優先し、【呪文増強：威力】や【呪文貫通】などで呪文攻撃力を強化しつつ、《火球》や《抗魔》などを習得していきましょう。斥候としての能力は、技能や吸血鬼専用技能で強化していくのがよいでしょう。

サンプル背景：『闇深き狩人』

君は長らくの間、何も知らなかった。母親しかいない家庭。なかなか外に出られず、友達のいない自分。だけど君は幸せだった。母は優しかった。勉強は面白かった。体は弱くても、病気とは無縁だった。ただどうしてか、時々ひどく――そう、異様な空腹感が襲いかかって来る事だけを除いては。すべてを知ったのは、何もかもが手遅れになった時。やつが――君の父が、再び母を襲った時。十五歳の誕生日、初めてのお使いから足早に家に帰った君を待っていたのは血まみれの母と、父の笑顔だった。奴は言った。呆然とする君の頭を撫で。真紅の三日月のように口を裂いて。君と同じ、鋭く尖った牙を剥いて。――お前はパパの生きがいだよ。翌朝、初めて眩い朝日に身を晒した君は、暗黒の青春が終わる焼けるような痛みと共に故郷を旅立った。恐れることはない。奴らは不死身ではない。奴らは殺せる。殺し方は、母が身を以て教えてくれた。道行く乙女とすれ違う度に頭の中で喚く声。黙れと罵りながら、旅人帽と黒衣に身を包んで君は昼を歩く。君にあるのは人の持つ知恵と勇気。貴種だかなんだか知らないが、奴らに誇りある死なぞ不要だろう。――吸血鬼、殺すべし。慈悲はない。

サンプルPC⑫『クルースニクの野伏』

〔小人数適性：可〕射手としての能力に特化したキャラクターです。多くの敵を〔月兎撃ち〕で攻撃できます。敵の防御能力が低ければ、【速射】を狙っていくのもよいでしょう。「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」に対しては、「破邪顕正状態」になり戦いましょう。

◉基本プロフィール

種族	年齢	性別	経歴
クルースニク（森人）	任意（2d6+60）	任意	半森人／箱入り／取引相手

等級	身体的特徴	髪	瞳
白磁等級	任意（痩身）	任意（黒緑）	任意（緑）

◉能力値

体力点	魂魄点	技量点	知力点	集中度	持久度	反射度
1	3	4	3	2	1	3

◉状態の記録

生命力	移動力	呪文使用回数	呪文抵抗基準値
19	28	0	7

◉冒険者レベル／職業レベル

冒険者レベル	経験点（累計／現在）	成長点（累計／現在）
1	3000／500	0

職業レベル
野伏3レベル

◉冒険者技能

【頑強（初歩）】（⇒基本249頁）、【応急手当（初歩）】（⇒基本253頁）、【武器：弩弓（初歩）】（⇒基本256頁）、【速射（初歩）】（⇒基本265頁）

◉一般技能

【先入観なし（初歩）】（⇒基本281頁）、【精霊の愛し子（初歩）】（⇒基本291頁）、【暗視（初歩）】（⇒基本292頁）、【再生（初歩）】（⇒91頁）、【邪悪感知（初歩）】（⇒91頁）、【超命中（初歩）】（⇒94頁）

◉呪文

呪文行使基準値	習得呪文
なし	なし

◉武技

〔月兎撃ち〕（⇒222頁）、〔守りの矢〕（⇒226頁）

◉攻撃

	近接	弩弓	投擲
命中基準値	7	11	10

・**武器**

武器名	用法	属性	命中基準値合計	威力合計	効果
短弓 (⇒基本382頁)	両手	刺	11	1d6+3	刺突(+1)、速射(−4)

◉防御

回避基準値	7

・**鎧：野伏の外套(レンジャーコート)** (⇒基本３８６頁)

種別	回避基準値合計	移動力合計	装甲値合計	隠密性	効果
鎧／軽	7	24	2	良い	隠密判定に+2

・**盾：なし**

◉所持金／その他の所持品

銀貨1枚／冒険者ツール、携帯食×7日分、衣類、手当道具(⇒基本394頁)×4個、矢筒×2、矢(アロー)(⇒基本397頁)×20本、○○の白い羊膜

◉特徴

白い羊膜の守護(⇒77頁)

◉おすすめ将来設計

〔優先職業レベル〕野伏　**〔最優先技能〕**【武器：弩弓】

〔おすすめ技能〕【頑健】【速射】【曲射】【応急手当】【統率】【毒使い】【超命中】【血の狂騒】

〔おすすめ武技／呪文〕〔視線の罠〕〔疾風撃ち〕〔迎え撃ち〕

〔その他〕【速射】や【曲射】で射手としての能力を、集中して伸ばしていきましょう。防御力を高める必要性はあまり高くないため、【応急手当】や【統率】といった、仲間を助ける技能を伸ばしても喜ばれるでしょう。【毒使い】で毒矢を撃つのもいいかもしれません。

サンプル背景：『恋する十字架』

　君はどこにでもいる平凡な子供だった。口うるさい両親がいて、友達がいて、ちょっと気になる人がいて、毎日が楽しい。変わったことといえば、祖先に森人がいたとかでちょっと耳が尖ってるところと、背中に浮かんだ十字型の痣ぐらい。でもおかげで見た目は良いし（そりゃ成長が遅いのは嫌だけど!）この痣だって、初めて好きな人に見せる時が楽しみだ。だけど、君は気づいてしまった。密かに思いを寄せていた人が、夜な夜な、人を殺して血を啜っていることを。誰に言っても笑われる。信じてくれない。どうしようもなかった。けれど家族を、友達を守れるのは君だけだった。だから——君は戦った。その身に背負った十字の力を解き放ち、ご先祖様から授かった弓矢の技で、その人を射止めた。こうするしかなかった。もう何処にもいないその人の為にも、その人を滅ぼすしかなかったのだ。君は失恋の痛みに胸を抑えながら、その夜が明ける前に街を出た。もうこれで帰ることはできない。流離いの旅だ。しかし君にとって幸いだったのは、がむしゃらに奴らを狩っていく放浪の中で、他の狩人と知り合えたことだ。陰気だったりやたら剣呑だったりするけど、まあ贅沢はいえない。何より君は自分の力と、その弱点を知る事ができた。——そう、誰にも言えない、知られちゃいけない。君こそがクルースニクであることを。

サンプルPC⑬『ズドゥハチの神官戦士』

〔小人数適性：優〕神官にして戦士のキャラクターです。前線で積極的に戦いつつ、いざという時は回復も可能です。〔反らし〕は強力な武技ですが、回数が限られるので注意が必要です。「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」には「生ける風」を呼び出して戦いましょう。

◉基本プロフィール

種族	年齢	性別	経歴
ズドゥハチ（鉱人）	任意（2d6×10）	任意	盾砕き／神殿／師匠

等級	身体的特徴	髪	瞳
白磁等級	任意（中肉中背）	任意（禿頭）	任意（灰）

◉能力値

体力点	魂魄点	技量点	知力点	集中度	持久度	反射度
4	3	4	1	3	3	1

◉状態の記録

生命力	移動力	呪文使用回数	呪文抵抗基準値
24	10	2	5

◉冒険者レベル／職業レベル

冒険者レベル	経験点（累計／現在）	成長点（累計／現在）
1	3000／0	0

職業レベル
戦士2レベル／神官2レベル

◉冒険者技能

【頑健（初歩）】（⇒基本249頁）、【治癒適性（初歩）】（⇒250頁）、【強打攻撃・斬（初歩）（⇒262頁）、【魔法の才（初歩）】（⇒基本275頁）

◉一般技能

【神学（初歩）】（⇒基本280頁）、【工作（初歩）】（⇒基本288頁）、【暗視（初歩）】（⇒基本292頁）、【邪悪感知（初歩）】（⇒91頁）

◉呪文

呪文行使基準値	習得呪文
8（魂魄集中+神官レベル）	《小癒》（⇒基本328頁）、《聖光》（⇒基本331頁）

◉武技

〔反らし〕（⇒204頁）

◉攻撃

命中基準値	近接	弩弓	投擲
	9	7	9

・武器

武器名	用法	属性	命中基準値合計	威力合計	効果
戦斧(バトルアックス) (⇒基本373頁)	片手、 両手	斬殴	9(両手)	1d6+4 (両手)	投擲適用、強打·斬(+2)、 強打·殴(+1)

◉防御

回避基準値	7

・鎧：硬い革鎧(ハードレザー)(⇒基本３８６頁)

種別	回避基準値合計	移動力合計	装甲値合計	隠密性
軽鎧／軽	5	10	3	普通

・盾：(反らし)

盾受け基準値合計	盾受け値+装甲値合計	隠密性	効果
11	4+3	なし	なし

◉所持金／その他の所持品

銀貨5枚／冒険者ツール、携帯食×7日分、衣類、手当道具×5個、治癒の水薬(ヒールポーション)(⇒基本406頁)

◉特徴

生ける風(⇒79頁)：「生ける風1レベル」(⇒82頁)を生み出し、操れます。

◉おすすめ将来設計

〔優先職業レベル〕戦士(心持ち)　**〔最優先技能〕**【頑健】【魔法の才】

〔おすすめ技能〕【武器：斧】【強打攻撃(斬)】【鎧：重鎧】【応急手当】【呪文熟達：治癒呪文】

〔おすすめ武技／呪文〕〔一傑の打：斧〕〔蜻蛉打ち〕〔阿吽覆滅·甲〕／《聖撃》《解呪》《祝福》

〔その他〕なるべく早いうちに聖印や重鎧を入手して生存力を高めましょう。「生ける風」の強化は、他のＰＣとのバランスで考えましょう。攻撃重視なら「命中特化」、後方から攻撃するなら「射撃」、防御力を高めたいなら「装甲強化」あたりがおすすめです。

サンプル背景：『誇り高き血統』

ろくに家に帰ってこない父親が、闇に潜む者どもから家族を守るために戦っていたと知ったのは、父が死んだ時だった。彼は君を自分の子供と知らぬままその身を助け、そして君のかわりに奴らの毒牙にかかって命を落としたのだ。以来、君は父の先達でもあった狩人を師と仰ぎ、奴らの思考、行動、戦い方、そして狩り方をその身に叩き込まれた。幸いだったのは、君にも父と同じ、奴らと戦う力が受け継がれていた事だ。無論、力だけではない。君には意志の力があった。頑張る事も努力も嫌だと抜かすなまっちょろい狩人とは、モノが違う。十五歳になった時、君は師匠の指示によって四方世界へと旅立つこととなった。かつての父と同じように、夜を歩む生ける屍どもから、この陽の差す明るい世界を守ることこそが君の使命だ。広大なこの四方世界には、まだまだ人々の知らぬ影の領域が横たわり、奇々怪々なるおぞましき冒険が待ち受けているだろう。だがしかし、君の体には誇り高き、吸血鬼狩人の血が流れている。受け継がれた魂の力が宿っている。そう、吸血鬼にとって——君が操る生ける風、それに触れる事は滅びを意味しているのだ。

通常作成

通常作成では、能力値や技能などのＰＣを形作るデータをプレイヤーが好きなように選択、決定していきます。こうして、一からＰＣを作り上げていくのです。

通常作成は、次の流れで行います。それぞれの手順で、具体的にどのようにしてＰＣを作成していくかは、基本ルールブック76頁からの解説を参照してください。

1：「種族」の選択（⇒基本76頁）
2：「第一能力値」と「第二能力値」の決定（⇒基本81頁）
3：「経歴」の決定（⇒基本82頁）
4：「第一能力値」にボーナス点を加算する（⇒基本88頁）
5：「状態」の記入（⇒基本89頁）
6：「経験点」を獲得し、「冒険者レベル」を記入する（⇒基本91頁）
7：「職業」の習得（⇒基本92頁）
8：「技能」と「呪文／武技」の習得（⇒52頁、基本100頁）
9：「装備品」と「所持品」の購入（⇒基本104頁）
10：「プロフィール」の決定（⇒基本114頁）

新たな種族の選択

「１：「種族」の選択」では、本書で新しく登場した「闇人（ダークエルフ）」、「獣人（パットフット）」、「獣憑き（ビーストバインド）」、そ

して、「昼歩く者(デイウォーカー)」を選択できます。

死人占い師の習得

「7：「職業」の習得」では、「死人占い師（ネクロマンサー）」(⇒１０２頁)を習得できます。「死人占い師」を１レベル以上習得すると、「死霊術」(⇒２７２頁)を使用できます。

新たな神格への信仰

「神官」を習得した場合、信仰する対象として、６柱の新たな神格を選択できます。また、２柱の「外なる神」も追加されていますが、原則としてこれらの神格はＰＣが信仰する事を想定していません。どうしても、これらの神格を信仰したい場合は、必ずＧＭや他のプレイヤーの許可を取ってください。

新しい神格の呪文は「新たな神格の呪文」(⇒２４８頁)を、それぞれ参照してください。

神官は、その信仰する神ごとに関連がある知識系判定に、「神官レベル」を適用できます。「神官レベル」を適用する場合、他の職業のレベルは適用できません。

神ごとの関連がある知識系判定は、次の通りです。

新しい神格に関連がある知識系判定

信仰する神	関連がある知識系判定
PCが信仰できる神	
正道(ルタ)神	時間短縮、効率化のための知識系判定
酒造神	酒や調理に関する知識系判定
太陽神	天気についての知識系判定
奪掠(タスカリャ)神	決まり事の抜け穴についての知識系判定
嗜虐神	拷問、医療に関する知識系判定
鍛冶神	鍛冶、冶金についての知識系判定
外なる神	
覚知神	覚知神に与えられた知識についての知識系判定
死灰神(しかいしん)	倫理や脅迫に関する知識系判定

一般技能【信仰心】の習得について

新たな神格を信仰している神官は、その神格に対する一般技能【信仰心】(⇒基本290頁)を習得できます。

武技と新たな呪文の習得

「8:「技能」と「呪文/武技」の習得」では、「武技」(⇒190頁)や「新たな神格の呪文」(⇒248頁)を習得できます。

また、「死人占い師」を習得している場合は、「死霊術」(⇒272頁)を習得できます。

GMが許可するなら、「高位呪文」(⇒292頁)を習得しても構いません。

新たな種族

ここからは、本書で追加された新たな種族である「闇人(ダークエルフ)」、「獣人(パットフット)」、「獣憑き(ビーストバインド)」、「昼歩く者(デイウォーカー)」について解説します。

【暗視】の習得条件

「闇人(ダークエルフ)」、「獣人(パットフット)」、「獣憑き(ビーストバインド)」、「昼歩く者(デイウォーカー)」は、一般技能の【暗視】(⇒基本292頁)を習得できます。

闇人(ダークエルフ)

闇人は、「闇に棲まう人」という意味で、姿形は森人と似ていますが、闇に溶け込む褐色や青白い色合いの肌をしています。総じて、呪文遣いの素養に優れ、呪文に対する高い抵抗力を持っています。また、高い敏捷性によって、野伏や斥候としても活躍できるでしょう。医学的な知識を持ち、嗜虐神を信仰している者が多いと言われ

ています。

　森人と同じく、不老不死で、一人前の技量を示す事で成人として認められます。

・生得技能：冒険者技能【生体知識（初歩）】（⇒179頁）、【闇の帳（初歩）】（⇒189頁）、一般技能【暗視（初歩）】（⇒基本292頁）

第一能力値	固定値	ランダム決定時
体力点	2	1d3
魂魄点	4	1d3+2
技量点	3	1d3+1
知力点	3	1d3+1
第二能力値	固定値	ランダム決定時
集中度	2	1d3
持久度	1	1d3−1
反射度	3	1d3+1
移動力の種族修正		×3

闇人（ダークエルフ）の出自表

2d6	出自	習得できる職業と技能など
2	冒険者	好きな職業1レベル
3	異端者	神官・竜司祭のいずれか1レベル、一般技能【祈祷（初歩）】（⇒基本276頁）
4	犯罪者	冒険者技能【第六感（初歩）】（⇒基本255頁）、一般技能【犯罪知識（初歩）】（⇒基本283頁）
5	密偵	斥候・野伏のいずれか1レベル、一般技能【長距離移動（初歩）】（⇒基本289頁）
6	商家	「2d6×10」枚の銀貨、一般技能【交渉:説得（初歩）】（⇒基本278頁）
7	兵士	戦士・斥候のいずれか1レベル、冒険者技能【体術（初歩）】（⇒基本258頁）
8	拷問吏	冒険者技能【応急手当（初歩）】（⇒基本253頁）、一般技能【拷問（初歩）】（⇒184頁）
9	武人	戦士・格闘家のいずれか1レベル、一般技能【沈着冷静（初歩）】（⇒基本282頁）
10	神官	魔術師・死人占い師・神官のいずれか1レベル、冒険者技能【呪文熟達:支配呪文（初歩）】（⇒基本273頁）
11	精霊使い	精霊使い1レベル、冒険者技能【追加呪文：精霊術（初歩）】（⇒基本275頁）
12	貴種	「2d6×50」枚の銀貨、一般技能【統率（初歩）】（⇒基本276頁）。さらに、1dして、「1～3」で下級貴族、「4～5」で上級貴族、「6」で王族。

獣人（パットフット）

獣人とは「獣の様相を持った人」という意味です。

獣人には、犬人、狼人、虎人、熊人、猫人、兎人、牛人、鼠人、馬人、蟲人、犀人、鳥人、蝙蝠人、鴨人、鰓人、亀人、蛙人などの様々な種類がいます。また、蜥蜴人も獣人の１種であるとも言われています。

どれだけ獣に近い姿をしているかは千差万別で、四肢や耳、尾などの身体の一部だけが獣の様相をしている者もいれば、直立した獣そのものの姿をしている者もいます。

敏捷性や筋力に秀でた者、勇敢な者が多く、戦士や斥候などに適性があります。しかし、自然の中で部族などに分かれて暮らすのが一般的であるため、街に出てくる者には騙されて奴隷に身を落とす者も少なくありません。

獣人は１５歳で成人し、寿命は８０歳ほどです。

獣人には、さまざまな姿形をした者たちが含まれます。

獣人のキャラクターを作成する場合は、最初に「姿形」と「得意分野」を決めましょう。

「姿形」を決定する

獣人の姿形には、決められた制限などはありません。

例えば、猫人であったとしても、猫の顔をしている者や直立した猫の姿をしている者がいれば、猫耳と尻尾がある程度で、それ以外はほとんど只人と変わらない姿をしている者もいます。

獣人の姿形を決める場合は、その大きさや形状などによる行動の制約にも注意を払う必要があります。例えば、熊人や馬人などの身体の大きな獣人は、狭い場所に入れないでしょうし、入れたとしても行動がしづらくなります。また、蹄がある四足で歩行するタイプの馬人などは、階段やハシゴの上り下りは困難でしょう。

こうした獣人の姿形からくる不都合は、シナリオを作る上での障害になる事もあります。このため、ＧＭに相談して許可を得るようにしてください。

「得意分野」を決定する

獣人には、その得意分野ごとに、力自慢の「格闘態」、体力と持久力に秀でている「剛力態」、機敏に動き回る「俊敏態」、賢くて注意力に優れた「知覚態」の４つのタイプがあります。

キャラクターが「どんな事を得意としているか？」を決めたら、それにもっとも相応しいと思うタイプを選択してください。

タイプを選択する場合、獣人の種類や姿形に関係なく、好きなタイプを選んで構いません。力自慢の熊人がいれば、機敏に動き回る熊人もいるからです。

獣人の生得技能は、タイプごとに異なる冒険者技能１つと、好きなように選択できる獣人専用技能２つです。

獣人専用技能の習得については、「獣人専用技能を選択する」（⇒５７頁）を参照してください。

格闘態

筋力と攻撃性に優れた獣人で、狼人、虎人、熊人、鰓人（魚人）などに多く存在します。

・生得技能：冒険者技能【過重行動（初歩）】（⇒基本２５８頁）、獣人専用技能２つ（両方とも「初歩」）

第一能力値	固定値	ランダム決定時
体力点	4	1d3+2
魂魄点	2	1d3
技量点	3	1d3+1
知力点	2	1d3
第二能力値	固定値	ランダム決定時
集中度	3	1d3+1
持久度	2	1d3
反射度	1	1d3−1
移動力の種族修正		×3

剛力態

体力と持久力に優れた獣人で、牛人、馬人、犀人、蟲人などに多

く存在します。

・生得技能：冒険者技能【頑健（初歩）】（⇒基本２４９頁）、獣人専用技能２つ（両方とも「初歩」）

第一能力値	固定値	ランダム決定時
体力点	3	1d3+1
魂魄点	3	1d3+1
技量点	2	1d3
知力点	2	1d3
第二能力値	固定値	ランダム決定時
集中度	3	1d3+1
持久度	4	1d3+2
反射度	1	1d3−1
移動力の種族修正		×2

俊敏態

敏捷性と移動力に優れた獣人て、犬人、狼人、猫人、鳥人などに多く存在します。

・生得技能：冒険者技能【体術（初歩）】（⇒基本２５８頁）、獣人専用技能２つ（両方とも「初歩」）

第一能力値	固定値	ランダム決定時
体力点	3	1d3+1
魂魄点	1	1d3−1
技量点	3	1d3+1
知力点	2	1d3
第二能力値	固定値	ランダム決定時
集中度	2	1d3
持久度	2	1d3
反射度	3	1d3+1
移動力の種族修正		×4

知覚態

注意力と機知に優れた獣人で、猫人、兎人、鼠人、蝙蝠人などに多く存在します。

・**生得技能**：冒険者技能【観察（初歩）】（⇒基本254頁）、獣人専用技能2つ（両方とも「初歩」）

第一能力値	固定値	ランダム決定時
体力点	1	1d3−1
魂魄点	2	1d3
技量点	3	1d3+1
知力点	3	1d3+1
第二能力値	固定値	ランダム決定時
集中度	3	1d3+1
持久度	2	1d3
反射度	3	1d3+1
移動力の種族修正		×3

獣人専用技能を選択する

タイプを選択したら、タイプごとに決められている生得技能を獲得します。

このうち、「獣人専用技能2つ」は自由に選択できます。ただし、2つの獣人専用技能ともに、「初歩」で習得してください。

獣人専用技能の中には、獣人の「姿形」によっては選択できないものもあります。技能と、その技能を習得できる獣人の「姿形」については、それぞれの技能の前提を確認してください。また、GMは「その獣人の姿形には相応しくない」などの理由で、特定の獣人専用技能の習得を制限しても構いません。

すべての獣人専用技能は、原則として、キャラクター作成時にしか習得できません。ただし、GMは何らかの理由付け（成長により変態したなど）を行ったり、特別なシナリオを達成させるなどの特別な条件を設定して、キャラクターの成長時にも獣人専用技能を習得できる事にしても構いません。

獣人専用技能について、詳しくは「獣人専用技能」（⇒58頁）を参照してください。

習得した獣人専用技能は、冒険記録用紙（アドベンチャーシート）の「一般技能」欄に記入してください。

獣人の出自を決定する

獣人の出自表

2d6	出自	習得できる職業と技能など
2	冒険者	好きな職業1レベル
3	無頼	武道家1レベル、一般技能【芸能：○○（初歩）】（⇒基本286頁）1つ
4	奴隷	野伏・斥候のいずれか1レベル、一般技能【職人:○○（初歩）】（⇒基本285頁）1つ
5	占い師	魔術師・精霊使い・死人占い師のいずれか1レベル、一般技能【赦しの秘跡】（⇒189頁）
6	労働者	冒険者技能【忍耐（初歩）】（⇒基本250頁）、一般技能【労働（初歩）】（⇒基本284頁）
7	狩人	野伏1レベル、冒険者技能【怪物知識（初歩）】（⇒基本272頁）
8	傭兵	戦士1レベル、冒険者技能【すり抜け（初歩）】（⇒179頁）
9	兵士	斥候1レベル、冒険者技能【第六感（初歩）】（⇒基本255頁）
10	商人	一般技能【交渉：○○（初歩）】（⇒基本278頁）1つ、「2d6×10」枚の銀貨
11	自然崇拝者	神官・竜司祭・精霊使いのいずれか1レベル、一般技能【自然崇拝】（⇒61頁）
12	族長	一般技能【統率（初歩）】（⇒基本276頁）、「2d6×50」枚の銀貨

獣人専用技能

獣人専用技能は、種族が「獣人」または「獣憑き」であるキャラクターにしか習得できません。

すべての獣人専用技能は、「一般技能」として扱います。このため、習得した獣人専用技能は、冒険記録用紙（アドベンチャーシート）の「一般技能」欄に記入してください。

このため、獣人専用技能は、「初歩」で習得する場合は「１点」の成長点を消費します。そして、「初歩」から「習熟」に成長させるためには「５点」、「習熟」から「熟練」に成長させるためには「１５点」の成長点をそれぞれ消費しなくてはなりません。

「冒険者レベル１」なら「初歩」までしか習得できないのも、一般技

能と同じです。「冒険者レベル２」になれば「習熟」に、「冒険者レベル４」になれば「熟練」に、それぞれ成長させせられるようになります。

獣人専用技能の習得は、原則として、キャラクターを作成した時にしか行えません。ただし、ＧＭが特別な理由付けを行うなどして、新たな獣人専用技能の習得を許可した場合に限り、成長時にも習得できます。その場合も、一般技能として扱い、成長点を消費して習得と成長を行ってください。

ほとんどの獣人専用技能には、その技能を習得できる獣人の種類に制限があります。例えば、【飛翔】は翼を持つ獣人にしか習得できませんし、【角】は角を持つ獣人にしか習得できません。

この制限については、「前提」に書かれているので、習得時には必ず確認してください。なお、それぞれの技能について、「どのような獣人なら習得できるか？」の最終的な判断は、ＧＭが決定します。

獣人専用技能リスト

名称：その技能の名称です。名称の前に「▼」が付いている技能は、使用する際に宣言を必要とします（⇒１５３頁）。

解説：その技能がどのような内容であるか、どんな効果を持っており、どのように解決するかが解説されています。

効果：その技能の習得段階ごとに効果の詳細です。

・**名称：**【外殻と爪針】／**前提**：「蟲人」などの甲殻を持つ「獣人」

・**解説：**敵の攻撃を防御する堅固な甲殻などを持っています。さらに、鋭い爪や牙、尾針などの生まれながらの武器を持っています。

素手攻撃の属性（斬ｏｒ刺）は、この技能を習得した時に選択してください。

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

【外殻と爪針】の効果

習得段階	効果
初歩	甲殻などによって、「殴属性以外」のダメージに対して、装甲値に+1します。さらに、素手攻撃を「斬ｏｒ刺属性」に変更し、その威力に+1のボーナスを得ます。
習熟	甲殻などによって、「殴属性以外」のダメージに対して、装甲値に+2します。さらに、素手攻撃を「斬ｏｒ刺属性」に変更し、その威力に+2のボーナスを得ます。
熟練	甲殻などによって、「殴属性以外」のダメージに対して、装甲値に+3します。さらに、素手攻撃を「斬ｏｒ刺属性」に変更し、その威力に+3のボーナスを得ます。

・**名称**：▼【壁歩き】／**前提**：「猫人」「鼠人」「蟲人」「蝙蝠人」などの軽量で足に鉤爪を持つ獣人
・**解説**：天井や壁面を歩き回る事ができます。
　十分な高さがある壁や天井を歩いている場合、地上や床上にいる「飛行」できないキャラクターや【壁歩き】を持たないキャラクターからは移動妨害を受けません。

【壁歩き】の効果

習得段階	効果
初歩	天井や壁面で、落下する事なく立ち止まったり、「移動力の4分の1」の速度で移動したりできます。
習熟	天井や壁面で、落下する事なく立ち止まったり、「移動力の半分」の速度で移動したりできます。
熟練	天井や壁面で、落下する事なく立ち止まったり、「移動力」の速度で移動したりできます。

・**名称**：【環境適応】／**前提**：種族が「獣人」
・**解説**：暑さや寒さに強くなります。
　この技能を習得した時に【環境適応：暑さ】または【環境適応：寒さ】を選択してください。どちらかの【環境適応】を習得している場合、もう一方の【環境適応】を習得する事はできません。

【環境適応】の効果

習得段階	効果
初歩	【環境適応：暑さ】の場合は、暑さや熱に対する抵抗系判定に+2のボーナスを得ます。代わりに、寒さや氷に対する抵抗系判定に−2のペナルティを受けます。
	【環境適応：寒さ】の場合は、寒さや氷に対する抵抗系判定に+2のボーナスを得ます。代わりに、暑さや熱に対する抵抗系判定に−2のペナルティを受けます。
習熟	【環境適応：暑さ】の場合は、暑さや熱に対する抵抗系判定に+3のボーナスを得ます。代わりに、寒さや氷に対する抵抗系判定に−2のペナルティを受けます。
	【環境適応：寒さ】の場合は、寒さや氷に対する抵抗系判定に+3のボーナスを得ます。代わりに、暑さや熱に対する抵抗系判定に−2のペナルティを受けます。
熟練	【環境適応：暑さ】の場合は、暑さや熱に対する抵抗系判定に+4のボーナスを得ます。代わりに、寒さや氷に対する抵抗系判定に−1のペナルティを受けます。
	【環境適応：寒さ】の場合は、寒さや氷に対する抵抗系判定に+4のボーナスを得ます。代わりに、暑さや熱に対する抵抗系判定に−1のペナルティを受けます。

・**名称**：【自然崇拝】
・**解説**：自然に対して深い畏敬の念を抱いています。この技能の効果を受けて使用した呪文の達成値が「本来の難易度」よりも低かった場合、効力表の効果は一番左端の項目（もっとも効力値が低い場合の効果）を適用します。

【自然崇拝】の効果

習得段階	効果
初歩	地母神、太陽神などの自然を司る神（地母神と太陽神以外はGM判断）を信仰する神官の「奇跡」、「祖竜術」、「精霊術」の呪文の「難易度」に−1します。
習熟	地母神、太陽神などの自然を司る神（地母神と太陽神以外はGM判断）を信仰する神官の「奇跡」、「祖竜術」、「精霊術」の呪文の「難易度」に−2します。
熟練	地母神、太陽神などの自然を司る神（地母神と太陽神以外はGM判断）を信仰する神官の「奇跡」、「祖竜術」、「精霊術」の呪文の「難易度」に−4します。

・名称：【獣人の知覚】／**前提：**種族が「獣人」

・解説：優れた嗅覚や聴覚、超音波知覚によって暗闇でも周辺の様子を認識できるため、「視界が悪い事によるペナルティ」を受けません。また、暗闇による視界への悪影響もいっさい受けません。

　さらに、視認していなくても、「認識可能な範囲」内の状況をなんとなく知る事かできます（ただし、攻撃や呪文の対象にできるほど、明確にわかるわけではありません）。途中に壁などの臭いや音を遮る障害物が存在する場合は、認識できる範囲が狭くなります。どの程度狭くなるかは、障害物の厚さや素材などからGMが判断してください。

【獣人の知覚】の効果

習得段階	効果
初歩	視界に関係なく、「半径10m」以内の様子を認識できます。
習熟	視界に関係なく、「半径30m」以内の様子を認識できます。
熟練	視界に関係なく、「半径60m」以内の様子を認識できます。

・名称：【獣人の野生】／**前提：**種族が「獣人」

・解説：敵の攻撃を防御する強靭な獣毛、分厚い皮革などを持っています。さらに、鋭い爪や牙、くちばしなどの生まれながらの武器を持っています。

【獣人の野生】の効果

習得段階	効果
初歩	獣毛や皮革などによって、「斬、刺属性以外」のダメージに対して、装甲値に+1します。さらに、素手攻撃を「斬属性」に変更し、その威力に+1のボーナスを得ます。
習熟	獣毛や皮革などによって、「斬、刺属性以外」のダメージに対して、装甲値に+2します。さらに、素手攻撃を「斬属性」に変更し、その威力に+2のボーナスを得ます。
熟練	獣毛や皮革などによって、「斬、刺属性以外」のダメージに対して、装甲値に+3します。さらに、素手攻撃を「斬属性」に変更し、その威力に+3のボーナスを得ます。

・名称：【水中適性】／**前提：**「鰓人」「亀人」「鴨人」などの水棲の獣人
・解説：水中の行動と滞在に制限を受けません。

【水中適性】の効果

習得段階	効果
初歩	水中の行動と滞在に制限を受けません。
習熟	水中の行動と滞在に制限を受けません。さらに、水中で行う「技量点を用いるすべての判定」に+1のボーナスを得ます。
熟練	水中の行動と滞在に制限を受けません。さらに、水中で行う「技量点を用いるすべての判定」に+2のボーナスを得ます。

・名称：▼【注入毒】／**前提：**「鼠人」「蟲人」「鳥人」「魚人」などの牙や爪、嘴、針を持つ獣人
・解説：牙や爪、嘴、針などから、対象に毒を注入します。

【注入毒】を持つキャラクターの素手攻撃でダメージを受けた対象は、「10＋攻撃した獣人の冒険者レベル」を目標値とする体力抵抗判定（体力反射）を行わなくてはなりません。失敗すると、「習得段階」によって決定される毒による効果を受けます。

体力抵抗判定に成功した場合、対象は毒による効果を一切受けません。

【注入毒】の効果

習得段階	効果
初歩	対象は「1d3」点の毒属性のダメージを受けます。このダメージは、装甲値で軽減できません。
習熟	技能を成長させた時、【毒物注入：猛毒】か【毒物注入：麻痺毒】のどちらかを選択してください。一度、選択したら、以後、変更できません。
	【毒物注入：猛毒】の場合、対象は「1d3+3」点の毒属性のダメージを受けます。このダメージは装甲値で軽減できません。
	【毒物注入：麻痺毒】の場合、対象は「1d3」点の毒属性のダメージを受けます。このダメージは装甲値で軽減できません。さらに、軽い麻痺の効果を被り、「3ラウンド」の間、すべての判定に−1のペナルティを受けます。
熟練	【毒物注入：猛毒】の場合、対象は「1d6+3」点の毒属性のダメージを受けます。このダメージは、装甲値で軽減できません。
	【毒物注入：麻痺毒】の場合、対象は「1d6」点の毒属性のダメージを受けます。このダメージは装甲値で軽減できません。さらに、麻痺の効果を被り、「3ラウンド」の間、すべての判定に−2のペナルティを受けます。

・名称：【超跳躍】／**前提：**「犬人」「狼人」「猫人」などの軽量で脚力の強い獣人

・解説：【飛翔】を習得している場合、この技能は習得できません。また、この技能を習得したら、【飛翔】を習得する事はできません。

　常人では考えられないほどの高さや距離を跳躍し、同等の高さから落下しても落下ダメージ（⇒基本２０９頁）を受けずに着地できます。ただし、超跳躍は、戦闘時には「移動」として扱います。

【超跳躍】の効果

習得段階	効果
初歩	「5m」までの高さや距離を跳躍できます。また、「5m以下」の高さから落下しても、安全な着地を妨げる特別な理由がない限り、落下ダメージを受けません。
習熟	「10m」までの高さや距離を跳躍できます。また、「10m以下」の高さから落下しても、安全な着地を妨げる特別な理由がない限り、落下ダメージを受けません。
熟練	「20m」までの高さや距離を跳躍できます。また、「20m以下」の高さから落下しても、安全な着地を妨げる特別な理由がない限り、落下ダメージを受けません。

・名称：▼【角】／**前提：**「牛人」「犀人」「蟲人」などの角を持つ「獣人」

・解説：角を持っており、角で敵を攻撃できます。

　角の武器としてのデータは「角攻撃」を参照してください。

【角】の効果

習得段階	効果
初歩	「角攻撃」による近接攻撃が行えます。
習熟	「角攻撃」による近接攻撃が行えます。「角攻撃」が命中した場合、その効力値に+2します。
熟練	「角攻撃」による近接攻撃が行えます。「角攻撃」が命中した場合、その効力値に+4します。

角攻撃

種別	特殊				
用法	特殊	属性	刺	威力	1d3+1
命中修正	なし	射程	近接	値段(銀貨)	−
効果	投擲不可				

角による攻撃の属性は、獣人専用技能【角】を習得した時に、「刺属性」または「殴属性」のどちらかを選択します。
種別は、刺属性なら「槍／軽」、殴属性なら「戦槌／軽」になります。また、どちらの属性でも「格闘／軽」として扱う事ができます。ただし、「格闘」として扱って攻撃した場合は、その命中判定に−2のペナルティを受けます。
属性に関係なく、角は肉体に付属しているため、手で保持する必要はありません。

・**名称**：【鳥の目】／**前提**：種族が「獣人」
・**解説**：【暗視】や【獣人の知覚】などの他の視覚に影響を与える技能を習得している場合、この技能は習得できません。また、この技能を習得したら、それらの技能を習得する事はできません。

鋭い視覚を有しており、よく遠くまで精密に観察する事ができます。

【鳥の目】の効果

習得段階	効果
初歩	「500m」先にいる人の顔を見分ける事ができます。また、観察判定に+1のボーナス修正を得ます。
習熟	「1km」先にいる人の顔を見分ける事ができます。また、観察判定に+2のボーナス修正を得ます。さらに、一部でも対象が見えている場合、その遮蔽によるペナルティを−2だけ軽減します。
熟練	「2km」先にいる人の顔を見分ける事ができます。また、観察判定に+4のボーナス修正を得ます。さらに、一部でも対象が見えている場合、その遮蔽によるペナルティを−4だけ軽減します。

・**名称**：▼【粘糸／粘液】／**前提**：「蟲人」「蛙人」などの粘糸、粘液を持つ獣人
・**解説**：口など、身体のどこかに粘糸や粘液を発射する器官があります。あるいは、粘糸や粘液の代わりに、長い舌を使える事にしても構いません。

【粘糸／粘液】を持つキャラクターは、「粘糸／粘液発射」で敵を攻撃できます。

【粘糸／粘液】の効果

習得段階	効果
初歩	「粘糸／粘液発射」による遠隔攻撃が行えます。
習熟	「粘糸／粘液発射」による遠隔攻撃が行えます。「粘糸／粘液」が命中した場合、対象に与えるペナルティが−2になります。
熟練	「粘糸／粘液発射」による遠隔攻撃が行えます。「粘糸／粘液」が命中した場合、対象に与えるペナルティが−3になります。さらに、「拘束状態」の持続時間が「6ラウンド」になります。

粘糸／粘液発射

種別	投擲／軽

用法	特殊	属性	殴	威力	0
命中修正	なし	射程	10m	値段(銀貨)	−
効果	「粘糸／粘液発射」は、投擲攻撃として扱います。				

粘糸や粘液が命中した対象は、「拘束状態」(⇒108頁)になり、運動系判定、操作系判定、移動系判定、及び、これら以外の身体を動かす判定に−1のペナルティを受けます。この効果は、「3ラウンド」の間持続し、粘糸や粘液が命中するごとに、最大で−8まで累積します。
対象は、主行動で、「粘糸から脱出する」か「粘液を拭い取る」事ができます。これによって、粘糸や粘液によるペナルティを−2だけ軽減させる事ができ、ペナルティが「0」になったら「拘束状態」から脱出できます。
あるいは、「近接距離」内にいる対象以外のキャラクターが、主行動で、「対象を粘糸から脱出させる」か「対象の粘液を拭い取る」事でも、同様の効果を得られます。
粘糸や粘液を発射する器官は肉体に付属しているため、手で保持する必要はありません。

・**名称**：▼【飛翔】／**前提**：「鳥人」「蝙蝠人」「蟲人」などの翼を持つ獣人

・**解説**：翼や羽などの器官を使って羽ばたき、空中を飛行して移動できます。

　飛行する事を宣言した場合、即座に１点消耗します。さらに、以後、１時間の間、「飛行状態」を継続するごとに１点消耗します。また、飛行中は、継戦カウンターによる消耗の増加が２倍になります。

　飛行している時のルールに関して、その詳細は「飛行に関するルール」(⇒１２９頁)を参照してください。

【飛翔】の効果

習得段階	効果
初歩	飛行します。飛行している間は、「飛行状態」になり、「飛行」できないキャラクターからの移動妨害を受けません。
習熟	飛行します。飛行している間は、「飛行状態」になり、「飛行」できないキャラクターからの移動妨害を受けません。さらに、「飛行」できないキャラクターへの移動妨害判定に+2のボーナスを得ます。
熟練	飛行します。飛行している間は、「飛行状態」になり、「飛行」できないキャラクターからの移動妨害を受けません。さらに、「飛行」できないキャラクターへの移動妨害判定に+4のボーナスを得ます。

獣憑き(ビーストバインド)

獣憑きは、獣の姿へと転じる力を持った人々、あるいは人の姿へと転じる力を持った獣です。その力は、人狼や人虎などからもたらされる呪いであり、忌むべき存在とされています。実際のところ、ほとんどの獣憑きは、混沌の勢力に与し、人を狩りの対象とみなしています。

しかし、稀に人とともに生きる事を選んだ者もいます。とはいえ、獣憑きは、人里では歓迎される存在ではありません。このため、人里で暮らす獣憑きは、その正体を隠しています。

獣憑きとしては、人狼がよく知られています。しかし、実は狼以外の肉食獣に変身できる者も多くいます。また、獣憑きの多くは、他の獣憑きに噛まれたり傷を負わされたりした事で呪いを受けた者たちです。あるいは、変化の力を得た、動物たちも含まれています。しかし、中には獣憑き同士の間に生まれた者もいます。

獣憑きは、力が強く、機敏です。さらに、満月の夜になると恐るべき生命力を発揮します。このため、戦士や武道家、斥候に向いています。しかし、祝福された銀が苦手であるため、注意が必要です。

獣憑きの成人年齢や寿命は、獣憑きになる前の「本来の種族」と同じです。もし、獣憑き同士の間に生まれたのなら、両親の「獣憑きになる前の種族」を「本来の種族」として扱います。

獣憑きのキャラクターを作成する場合、プレイヤーはまず「どんな

肉食獣に変身するか？」を決めてください。どんな肉食獣に変身するかによって、能力値や技能が変化する事はありません。
・生得技能：一般技能【暗視（初歩）】（⇒基本292頁）、【獣憑き（初歩）】（⇒68頁）、獣人専用技能１つ（「初歩」で習得。この獣人専用技能は獣の姿になっている時にしか使えません。変身する獣の「姿形」を決定してから、それに相応しい技能を選択しましょう）

第一能力値	固定値	ランダム決定時
体力点	3	1d3+1
魂魄点	2	1d3
技量点	3	1d3+1
知力点	2	1d3
第二能力値	固定値	ランダム決定時
集中度	2	1d3
持久度	3	1d3+1
反射度	2	1d3
移動力の種族修正		×3

・名称：▼【獣憑き】**前提：**種族が「獣憑き」
　この技能は「一般技能」として扱います。このため、冒険記録用紙（アドベンチャーシート）の「一般技能」欄に記入してください。この技能を持つ者は、主行動で、獣の姿に変身できます。同様に、主行動で、変身を解除して、獣の姿から人の姿に戻る事ができます。
　獣の姿になる場合、その度ごとに、「完全獣化」か、「半獣化」かを選べます。
　「完全獣化」にしろ、「半獣化」にしろ、獣の姿になっても、人の姿の時と同じように会話をしたり、呪文を詠唱したりする事ができます。
　また、獣の姿になっている間は、生得技能として獲得した「獣人専用技能」を使用できるようになります。
　ただし、【獣憑き】を持つ者が銀製の武器などによってダメージを受けた場合、その武器の威力に＋「１ｄ６」されます。

「完全獣化」した場合

「完全獣化」すると、完全にその獣そのものの姿になります。このため、両手が「素手攻撃」以外には使用できなくなり、アイテムの使用、武器や防具の保持及び装備ができくなります。すでに装備していた武器や防具はその場で地面に落ちます。

【獣憑き】による「完全獣化」の効果

習得段階	効果
初歩	「完全獣化」で変身した場合、牙や爪によって、素手攻撃を「斬属性」に変更し、その威力に+2します。さらに、移動力への種族修正が「×4」になり、生命力に+5のボーナスを得ます。ただし、生命力へのボーナスは、満月の夜なら+10になり、新月の夜なら失われます。
習熟	「完全獣化」で変身した場合、牙や爪によって、素手攻撃を「斬属性」に変更し、その威力に+3します。さらに、移動力への種族修正が「×4」になり、生命力に+10のボーナスを得ます。ただし、生命力へのボーナスは、満月の夜なら+15になり、新月の夜なら+5になります。
熟練	「完全獣化」で変身した場合、牙や爪によって、素手攻撃を「斬属性」に変更し、その威力に+4します。さらに、移動力への種族修正が「×4」になり、生命力に+15のボーナスを得ます。ただし、生命力へのボーナスは、満月の夜なら+20になり、新月の夜なら+10になります。

「半獣化」した場合

「半獣化」すると、二足歩行のまま顔や手足などの身体の一部だけがその獣の姿になります。両手が使え、体格も大きく変化しないため、アイテムの使用、武器や防具の保持及び装備が可能です。

【獣憑き】による「半獣化」の効果果

習得段階	効果
初歩	「半獣化」で変身した場合、牙や爪によって、素手攻撃を「斬属性」に変更し、その威力に+1します。さらに、生命力に+5のボーナスを得ます。ただし、生命力へのボーナスは、満月の夜なら+10になり、新月の夜なら失われます。
習熟	「半獣化」で変身した場合、牙や爪によって、素手攻撃を「斬属性」に変更し、その威力に+2します。さらに、生命力に+10のボーナスを得ます。ただし、生命力へのボーナスは、満月の夜なら+15になり、新月の夜なら+5になります。
熟練	「半獣化」で変身した場合、牙や爪によって、素手攻撃を「斬属性」に変更し、その威力に+3します。さらに、生命力に+15のボーナスを得ます。ただし、生命力へのボーナスは、満月の夜なら+20になり、新月の夜なら+10になります。

満月か？　新月か？

　獣憑きのキャラクターなら、「今夜が満月なのか？　新月なのか？」が気になるところでしょう。

　ＧＭは、冒険に参加するＰＣの中に、獣憑きのキャラクターがいるのなら、シナリオを用意する時に、あらかじめ「満月か？　新月か？」を決定しておきましょう。

　あるいは、１ｄ６して、出目が「１」なら新月、「２～５」なら新月でも満月でもなく、「６」なら満月というように、ランダムに決定しても構いません。

　四方世界の赤と緑の双つの月あり、その巡りは折々によって変わるものなのです。

獣憑きを出自を決定する

　獣憑きのキャラクターを作成する場合、出自表は「本来の種族」のものを使用してください。

　例えば、獣憑きになる前、そのキャラクターが只人だったのなら、「只人の出自表」を使用します。あるいは、両親が獣憑きになる前は森人だったのなら、「森人の出自表」を使用してください。キャラクターがハーフで、両親が只人と圃人だった場合は、「只人の出自表」と「圃人の出自表」のどちらを使っても構いません。

　そして、キャラクターの外見は、使用した出自表の種族と同じになります。ただし、人から獣憑きになったのではなく、動物が変化の力を得た場合には、「人としての姿」である種族の出自表から「猟師」や「狩人」に類する出自を選択してください。判断が難しい場合は、「野伏レベルを習得できる出自」を目安としてください。

人の姿をしている時の設定を考えよう！

　獣憑きは、通常、自分が獣憑きである事を隠して生活しています。

　そのため、獣憑きのキャラクターを作成する場合は、どのようにして「普通の人」を演じているかを設定しましょう。

　「どのようにして獣憑きになったのか？」、「（後天的に獣憑きになっ

た場合）家族にも正体を隠しているのか？」、「普段、どんな生活しているか？」などを、正体が隠しての生活がどんなものなのかを想像しながら設定してみてください。
　また、人らしさを出すために、技能を選ぶ時に「本来の種族」の生得技能を習得してみてもよいでしょう。もし「本来の種族」に獣人を選んだ場合は、ＧＭは生得技能として獲得するもの以外の獣人専用技能（⇒５８頁）の習得を認めても構いません。
　そして、もっとも重要なのが「仲間であるＰＣに獣憑きである事を隠しているかどうか？」です。しかし、獣憑きのキャラクターが実力を発揮するためには、正体を隠したままなのは、とても不便です。そのため、「仲間たちには正体を明かしている。仲間たちは、獣憑きの正体を隠す事に協力している」事にしたほうが円滑に冒険を進められます。
　また、獣憑きのキャラクターは、その設定上、正体を隠しておかなくてはならないため、どうしても行動に制約を受けてしまいます。ＧＭは、獣憑きのキャラクターが不自由になりすぎないように気をつけてあげてください。必要なら「冒険者ギルドも正体を知っているが見逃してくれている」事にしても構いません。

“昼歩く者（デイウォーカー）”

“昼歩く者（デイウォーカー）”とは吸血鬼に類する力を持った、けれど吸血鬼ではない者たちの事です。その多くは、吸血鬼によって弄ばれた犠牲者から生まれたダンピールたちの事を指しますが、それ以外にも、吸血鬼と戦う使命を帯びて生まれた者たちも存在します。
“昼歩く者”には、その生まれによって、「言葉持つ者」と吸血鬼との間に生まれた半吸血鬼である「ダンピール」、吸血鬼と戦う使命を与えられた「クルースニク」、「生ける風」と呼ばれる霊体を生み出す力を持つ「ズドゥハチ」の３つのタイプがあります。

「本来の種族」を選択する

　吸血鬼に血を吸われると、どんな種族の者でも吸血鬼になってしまいます。つまり、どんな種族の者でも“昼歩く者”として生まれる

可能性があるのです。このため、“昼歩く者”のキャラクターを作成する場合は、まず「本来の種族」を決定してください。「本来の種族」とは、その“昼歩く者”の両親の種族の事です。

そして、キャラクターの外見は「本来の種族」のものとなります。

「本来の種族」が決定したら、その種族データを使って、第一能力値、第二能力値、状態（生命力、移動力、呪文抵抗判定基準値）を決定し、生得技能を獲得してください。このため、「本来の種族」が獣人である“昼歩く者”は、「獣人専用技能」（⇒58頁）を習得する事ができます。

さらに、出自表も「本来の種族」のものを使用します。

例えば、両親が只人だったのなら、只人が「本来の種族」となり、「只人の出自表」を使用します。また、キャラクターがハーフである場合は、両親のうち、どちらかの種族の出自表を使用します。例えば、両親が只人と獣人だったのなら、「只人の出自表」と「獣人の出自表」のどちらを使っても構いません。そして、使用した出自表の種族が「本来の種族」となります。

⚜ タイプを選択する

“昼歩く者”には、その生まれによって、「言葉持つ者」と吸血鬼との間に生まれた半吸血鬼である「ダンピール」（⇒74頁）、吸血鬼と戦う使命を与えられた「クルースニク」（⇒76頁）、「生ける風」と呼ばれる霊体を生み出す力を持つ「ズドゥハチ」（⇒78頁）の３つのタイプがあります。

“昼歩く者”は、それぞれのタイプが持つ特殊な能力や弱点に対応する「特徴」を持っています。この「特徴」は、他の種族にはなく、“昼歩く者”だけが持っています。

「特徴」には、“昼歩く者”にとって有利な効果もあれば、不利な効果もありますが、技能のようにプレイヤーの判断で成長させる事はできません。ただし、冒険者レベルの上昇によって、効果が変化する事はあります。「特徴」は、冒険記録用紙（アドベンチャーシート）の「種族や肉体的な特徴」欄か、「メモ欄」の好きな方に記入しておきましょう。

また、“昼歩く者”は、「吸血鬼専用技能」を習得し、成長させる事ができます。生得技能としても、吸血鬼専用技能を習得します。吸血鬼専用技能を習得した場合、冒険記録用紙（アドベンチャーシート）の「一般技能」欄に記入してください。

“昼歩く者”のキャラクターを作成する場合、これらの３つのタイプの中から１つを選択してください。

人としての設定を考えよう！

“昼歩く者”の多くは、自分の正体を隠しています。

半吸血鬼であるダンピールは、吸血鬼に近い性質を持つため、迫害や悪くすると討伐の対象になりますし、クルースニクとズドゥハチには明確な弱点があり、敵対者に知られてしまうと危険だからです。

そのため、“昼歩く者”のキャラクターを作成する場合は、どのようにして「普通の人」を演じているか、「普段、どのような生活をしているのか？」を想像しながらを設定しましょう。

また、人らしさを出すために、技能を選ぶ時に「本来の種族」の生得技能を習得してみてもよいかもしれません。もし「本来の種族」に獣人を選んだ場合は、ＧＭは獣人専用技能（⇒５８頁）を習得する事を認めても構いません。

そして、もっとも重要なのが「仲間であるＰＣに“昼歩く者”である事を隠しているかどうか？」です。

“昼歩く者”のキャラクターが実力を発揮するためには、正体を隠したままなのは、とても不便です。そのため、「仲間たちには正体を明かしている。仲間たちは、“昼歩く者”の正体を隠す事に協力している」事にしたほうが円滑に冒険を進められます。特に、クルースニクとズドゥハチは、その弱点を守るために、仲間に協力してもらわなくてはなりません。

とはいえ、“昼歩く者”のキャラクターで遊ぶなら、どうしてもその行動に制約を受けてしまいます。ただし、“昼歩く者”には、その弱点を補ってあまりある強みもあります。

“昼歩く者”のキャラクターを演じる場合、普段は不自由な思いをしながらも、ここぞという時には英雄的な活躍する「ダークヒーロー」のようなロールプレイを楽しむつもりで、遊んでみてください。

ダンピール

ダンピールは、吸血鬼と"祈りし者"の間に生まれます。

ダンピールは、吸血鬼が有する能力の多くを持つ事ができます。一方で、致命的ではないものの、日光に弱く、血の飢えに苛まれる事もあります。しかし、日中は屋内に留まるなどして日光を直に浴びる事さえ避けられれば、周囲には少し身体が弱い程度の印象を与えるだけで済むかもしれません。

また、ダンピールは、成長点を消費する事で、「吸血鬼専用技能」(⇒８５頁)を習得したり成長させたりできます。この時、吸血鬼専用技能の習得と成長に必要な成長点や制限は、「一般技能」と同じです。

ダンピールが習得する生得技能はすべて、吸血鬼専用技能です。

・**生得技能：**【吸血(初歩)】(⇒８７頁)、【吸血鬼感知(初歩)】(⇒８８頁)、【不朽(初歩)】(⇒９５頁)、吸血鬼専用技能２つ(両方とも「初歩」)

特徴：次の「夜の眷属」「銀や真銀に弱い」「血の渇き」の３つの特徴を持っています。

夜の眷属

ダンピールは、太陽光に弱いため、日中に行動するには大きな制限を受けます。しかし、夜間は逆にその能力が強化されます。

ダンピールは、直接、太陽光を浴びると、すべての吸血鬼専用技能の効果を得られなくなり、すべての判定に－６のペナルティを受けます。ただし、日中でも、屋内や曇天の下なら、このペナルティは－２に軽減されます。

ＧＭは、「傘をさす」、「外套を纏う」、「木陰に入る」などの方法で、太陽の光を直接受けないようにしている場合は、同様にペナルティを軽減できるものとして構いません。一方、特に太陽の光が強い場合や、周囲や床に鏡面が存在している場合などの特別な環境下では、ＧＭの判断で「太陽の光を完全には遮れない」ものとして、すべての

判定に－２～４程度のペナルティを与えても構いません。ただし、そのような場合は、あらかじめこの事をＰＣに警告しておくべきでしょう。
　一方、夜になると、ダンピールは吸血鬼としての力を遺憾なく振るえるようになるため、すべての判定に「＋冒険者レベルの半分」のボーナスを得ます。

⚜銀や真銀に弱い

　ダンピールは、銀や真銀（ミスリル）に弱く、これらによって造られた武器による攻撃が命中した場合、その効力値に＋５のボーナスを与えます。

⚜血の渇き

　ダンピールも、本物の吸血鬼と同様に、生きながらえるためには「言葉持つ者」の血を吸う必要があります。ただし、本物の吸血鬼ほどの量は必要ありません。このため、血を吸った相手を殺してしまう事はなく、相手が眠ったり酩酊したりしている間に吸えば、気づかれる危険はほとんどないでしょう。
　ダンピールは、長期間にわたって血を吸わないでいた場合、不定期に吸血の渇望に襲われます。そのタイミングは、ＧＭが決定してください。あるいは、何らかの判定で大失敗した時も同様に、吸血の渇望に襲われるものとしても構いません。
　吸血の渇望に襲われた場合、魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行わなくてはなりません。この時、ＧＭは「血を吸っていない期間」にあわせて、この判定にペナルティを与える事ができます。このペナルティの目安としては、「血を吸っていない期間」の１週間ごとに－１程度が妥当でしょう。ただし、実際のプレイでは、正確に日数を記録していない事も多いでしょうから、その場合はＧＭが適当に決定してください。
　この魂魄抵抗判定に成功したダンピールは、１点消耗します（この消耗は【吸血】でしか回復しません）が、吸血衝動を抑え込めます。

しかし、失敗した場合は、吸血衝動を抑える事ができなくなり、最も身近にいる人物、あるいは、その日のうちに最初に出会った人物に襲いかかって血を吸おうとします。この場合、「気絶状態」(⇒108頁)だったとしても意識がないまま、血を求めて彷徨います。
吸血衝動は、【吸血】によって、すべての消耗を回復するとなくなります。

クルースニク

クルースニクは、吸血鬼やアンデッド、魔神などの「邪悪な存在(アンデッド、デーモン、獣憑き)」と戦う使命を与えられた者の事で、白い羊膜に包まれて生まれてきます。
クルースニクは、身体のどこかに十字の痣があります。このため、至高神の加護があると信じる者もいます。しかし、この痣の存在を知られると、敵対する「邪悪な存在」から命を狙われる事になるため、正体を隠さなくてはなりません。
なぜなら、クルースニクには明確な弱点があるからです。
クルースニクは、自身が生まれる時に包まれていた羊膜を身に付けていないと、「邪悪な存在」と戦う時に発揮される力のほとんどを失い、常人以下の存在になってしまうのです。
また、「邪悪な存在」と戦う時、クルースニクは「変身」して、元とは異なる姿になる事で、自らを強化できます。この時、どんな姿に「変身」するかは、クルースニクごとに違います。この能力は、クルースニクの正体を隠すのに役立っています。
クルースニクが「変身」している時は「破邪顕正状態」(⇒78頁)になります。この状態である時、クルースニクは超人的な力を発揮できるようになり、同時に自分が習得しているすべての「吸血鬼専用技能」(⇒85頁)を使用できるようになります。しかし、逆に言えば、「破邪顕正状態」でなければ吸血鬼専用技能を一切使えないため、その力は普通の冒険者よりも劣ったものになってしまうでしょう。

クルースニクは、成長点を消費する事で吸血鬼専用技能を習得したり成長させたりできます。この時、吸血鬼専用技能の習得と成長に必要な成長点や制限は、「一般技能」と同じです。ただし、先にも説明した通り、吸血鬼専用技能は「破邪顕正状態」でないと使用できない事に注意してください。

クルースニクが習得する生得技能はすべて、吸血鬼専用技能です。

・**生得技能**：【再生（初歩）】（⇒９１頁）、【邪悪感知（初歩）】（⇒９１頁）、「【超怪力（初歩）】（⇒９３頁）ｏｒ【超感覚（初歩）】（⇒９４頁）ｏｒ【超反射（初歩）】（⇒９４頁）」のうち１つ

特徴：クルースニクは、次の「白い羊膜の守護」の特徴を持ちます。

白い羊膜の守護

クルースニクは、〈○○の白い羊膜〉を「所持品」として持っています。「○○」の部分には、クルースニク自身の名前が入ります。クルースニクのキャラクターを作成したら、「所持品」欄に自身の名前が入った〈白い羊膜〉を記入してください。

クルースニクは、自身の〈白い羊膜〉が「所持品」欄にある間、「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」を認識し、視認し、戦闘状態に入った場合、主行動で、「変身」して「破邪顕正状態」（後述）になる事を宣言できます。もし冒険者レベルが「6以上」なら、自由行動で、「変身」して「破邪顕正状態」になる事を宣言できるようになります。

クルースニクが「変身」して「破邪顕正状態」になる条件（「邪悪な存在」を認識し、視認し、戦闘状態になる）を満たしているかどうかは、最終的にはＧＭが判断します。

一方で、自身の〈白い羊膜〉が「所持品」欄から失われている間、クルースニクはすべての判定に－４のペナルティを受け、「破邪顕正状態」になる事ができなくなります。このため、クルースニクは自身の〈白い羊膜〉を奪われないよう、常に注意していなければなりません。

「破邪顕正状態」については、次の解説を参照してください。

破邪顕正状態

「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」と戦うために、クルースニクが強化された状態です。

「破邪顕正状態」になる時、クルースニクは元の姿とは異なる姿に「変身」します。どんな姿になるかは、クルースニクごとに異なります。白い獣（狼や猪、馬などです）や、炎の輪、あるいは人の姿のまま白い装束や甲冑を身に纏う事もあります。ＰＣは、「変身」した場合に、どんな姿になるかを、あらかじめ決めておきましょう。もしこうして決めておいた「変身」後の姿を変更したい場合は、ＧＭに許可を求めると良いでしょう。ＧＭは単に許可をしても構いませんし、特別な試練（そのために用意されたシナリオの達成など）を与えても構いません。

こうして、「変身」して「破邪顕正状態」になった場合、クルースニクは自分が習得しているすべての吸血鬼専用技能が使用できるようになります。また、すべての判定に「＋冒険者レベルの半分」のボーナスを得るようになります。

「破邪顕正状態」は、いつでも好きな時に解除できます。戦闘中は、自由行動として扱います。また、「気絶」（⇒１０８頁）するなどして意識を失ったり、死亡したりした場合にも、「破邪顕正状態」は解除されます。

ズドゥハチ

吸血鬼と戦うため、「生ける風」を自在に操る力を持って生まれた者です。

この「生ける風」はズドゥハチの生命力が作り出す霊体で、「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」に対して強力な威力を持ちます。

ただし、霊体を生み出している間、本体であるズドゥハチは移動できなくなり、霊体を操る以外の主行動を行えなくなります。このため、自分の身を守る手段を講じておく必要があります。

ズドゥハチは、吸血鬼を彷彿とさせるような能力は持っておらず、その力は「邪悪な存在」を倒す事に特化しています。このためか、ズドゥハチには、豊穣の守護者であるという説があり、彼らが地母神の加護を授かっていると信じる者もいます。

ズドゥハチは、ほかの"昼歩く者"とは異なり、生得技能である【邪悪感知】以外の吸血鬼専用技能を習得する事はできません。ズドゥハチのＰＣを作成したり成長させたりする場合には注意してください。

・**生得技能**：吸血鬼専用技能【邪悪感知（初歩）】（⇒９１頁／この【邪悪感知】は、ズドゥハチの冒険者レベルが「３」になったら「習熟」に、「６」になったら「熟練」に、自動的に成長します）

特徴：ズドゥハチは、次の「生ける風」の特徴を持ちます。

生ける風

ズドゥハチは、主行動で、「生ける風」１体を生み出す事ができます。もし冒険者レベルが「６以上」なら、自由行動で、「生ける風」１体を生み出せるようになります。

ただし、ズドゥハチが同時に生み出し、操れる「生ける風」は１体だけです。すでに「生ける風」を生み出して操っている場合、新たな「生ける風」を生み出す事はできません。

生み出された「生ける風」は、実体を持たない霊体で、ズドゥハチ自身と同じ姿であったり、巨人や動物であったり、姿はズドゥハチごとに違います。ズドゥハチのプレイヤーは、自分のキャラクターが生み出す「生ける風」の外見について決めておきましょう。

ズドゥハチは、こうして生み出した「生ける風」を自在に操る事ができます。この時、どんな行動を行わせたいか指示を与える必要がありますが、発声する必要はなく、考えるだけで構いません。また、主行動や自由行動を消費する事もありません。

指示を受けた「生ける風」は、即座にその行動を実行します。このため、戦闘中、「生ける風」は、それを生み出したズドゥハチの手番が終わった直後に行動します。

「生ける風」は、原則としてズドゥハチが視認できる範囲でしか行動できません。ただし、「自分のところに戻ってこい」などのズドゥハチ自身を指定するような行動は、ズドゥハチが「生ける風」を視認していなくも実行できます。

「生ける風」を生み出すために必要な代償

「生ける風」を生み出した場合、ズドゥハチは即座に１点消耗します。さらに、以後、１０分間（２0ラウンド）、「生ける風」を出現させ続けるごとに１点消耗します。

また、「生ける風」を生み出して操っている間、ズドゥハチは移動できず、主行動と、すべての防御判定が行えません（呪文抵抗判定などの抵抗系判定は行えます）。また、すべての判定に－４のペナルティを受けます。

このため、「生ける風」を生み出すなら、ズドゥハチ自身が敵に発見されないようにするか、周囲に身を守ってくれる仲間がいた方がよいでしょう。

「生ける風」の強さとその特殊能力

生み出せる「生ける風」の強さやその特殊能力は、ズドゥハチの冒険者レベルによって変化します。

ズドゥハチが「冒険者レベル１」なら、「生ける風１レベル」を生み出せます。

以後、ズドゥハチの冒険者レベルが「奇数レベル（３、５、７、９）」になるごとに、より強い「生ける風」を生み出せるようになります。

例えば、冒険者レベル３になったら「生ける風３レベル」を生み出せるようになり、冒険者レベルが５になると「生ける風５レベル」を生み出せるようになります。

このように、ズドゥハチは、自分の「冒険者レベル」以下のレベルである「生ける風」を生み出し、自在に操る事ができます。この時、ズドゥハチは、意図的により低いレベルの「生ける風」を生み出しても構いません。

それぞれのレベルの「生ける風」のデータは、「「生ける風」のデータ」(下記)を参照してください。

「生ける風」は、それを生み出すズドゥハチの冒険者レベルが「偶数レベル(2、4、6、8、10)」になるごとに、「生ける風」の特殊能力を1つずつ習得していきます。どの特殊能力を習得させるかは、ズドゥハチの冒険者レベルが上昇した時に、そのプレイヤーが「「生ける風」の特殊能力リスト」(⇒84頁)の中から好きな特殊能力1つを選択して決定します。こうして、決定した特殊能力は、以後、変更する事はできません。

「生ける風」の消滅

ズドゥハチは、自由行動で、「生ける風」を消滅させる事ができます。消滅させた場合、「生ける風」はその場で霧散するなり、かき消えるなりして消滅します。

また、「生ける風」は、受けている「負傷数」が「生命力」以上になると強制的に消滅します。この場合、強制消滅した「生ける風」を操っていたズドゥハチは、即座に「1d6」点消耗します。

いずれにせよ、自分が生み出した「生ける風」が消滅した場合、以後、そのズドゥハチは「3時間」の間、新たな「生ける風」を生み出す事はできません。

「生ける風」のデータ

ここからは、ズドゥハチが生み出せる「生ける風」のデータです。データの見方は、怪物のデータの見方と同じです。怪物のデータの見方については、『ゴブリンスレイヤーTRPG』基本ルールブックの570頁からの解説を参照してください。

「生ける風」のデータのうち、「分類」「先制力」「モラル」は「特殊」と表記されています。

「生ける風」には「分類」はありません。このため、「分類」を指定したり、「分類」によって制限を受けるような効果は一切受けません。

また、「先制力」もありません。戦闘中、「生ける風」は、それを生み出したズドゥハチの手番の直後に行動します。さらに、「生ける風」は、どんな場合も自らの意志で逃亡する事はありません。このため、士気判定（モラルチェック）（⇒基本184頁）も行いません。

また、「生ける風」は「支援効果」を持っていません。このため、ズドゥハチ本人や他のキャラクターを支援する事はできません。

「生ける風」の攻撃方法と、攻撃の属性は「任意」になっています。ズドゥハチのプレイヤーは、「生ける風」の外見に相応しい攻撃方法を自由に設定してください。同様に、その攻撃の属性も、「斬属性」「刺属性」「殴属性」から1つを選んで決定してください。

生ける風1レベル

レベル 1

生命力	ズドゥハチの生命力+5	呪文抵抗力	12(2d6+5)	分類	特殊		
移動力	12	先制力	特殊	知能	命令による	モラル	特殊

攻撃					
任意	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	11(2d6+4)	威力／属性	1d6+1／任意

防御						
回避	10(2d6+3)	盾受け	なし	装甲値	1

支援効果	なし
特殊能力	**「邪悪特効」**／「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」に対して攻撃が命中した場合、その威力に「+1d6」点する。 **「習得能力」**／習得している特殊能力のうち、「生ける風」を生み出した時に選択した1つまでを使用できる。

冒険者レベルが1以上のズドゥハチが生み出せる「生ける風」です。

生ける風3レベル

レベル 3

生命力	ズドゥハチの生命力+10	呪文抵抗力	13(2d6+6)	分類	特殊		
移動力	16	先制力	特殊	知能	命令による	モラル	特殊

攻撃					
任意	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	14(2d6+7)	威力／属性	2d6+1／任意

防御						
回避	13(2d6+6)	盾受け	なし	装甲値	3

支援効果	なし
特殊能力	**「邪悪特効」**／「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」に対して攻撃が命中した場合、その威力に「+1d6」点する。 **「習得能力」**／習得している特殊能力のうち、「生ける風」を生み出した時に選択した2つまでを使用できる。

冒険者レベルが3以上のズドゥハチが生み出せる「生ける風」です。

生ける風5レベル

レベル 5

生命力	ズドゥハチの生命力+15	呪文抵抗力	15(2d6+8)	分類	特殊		
移動力	20	先制力	特殊	知能	命令による	モラル	特殊

攻撃

任意	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	17(2d6+10)	威力／属性	3d6+2／任意

防御

回避	16(2d6+9)	盾受け	なし	装甲値	4

支援効果	なし
特殊能力	**「邪悪特効」**／「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」に対して攻撃が命中した場合、その威力に「+2d6」点する。 **「習得能力」**／習得している特殊能力のうち、「生ける風」を生み出した時に選択した3つまでを使用できる。

冒険者レベルが5以上のズドゥハチが生み出せる「生ける風」です。

生ける風7レベル

レベル 7

生命力	ズドゥハチの生命力+20	呪文抵抗力	18(2d6+11)	分類	特殊		
移動力	24	先制力	特殊	知能	命令による	モラル	特殊

攻撃

任意	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	19(2d6+12)	威力／属性	5d6／任意

防御

回避	18(2d6+11)	盾受け	なし	装甲値	6

支援効果	なし
特殊能力	**「邪悪特効」**／「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」に対して攻撃が命中した場合、その威力に「+2d6」点する。 **「習得能力」**／習得している特殊能力のうち、「生ける風」を生み出した時に選択した4つまでを使用できる。

冒険者レベルが7以上のズドゥハチが生み出せる「生ける風」です。

生ける風9レベル

レベル 9

生命力	ズドゥハチの生命力+30	呪文抵抗力	21(2d6+14)	分類	特殊		
移動力	26	先制力	特殊	知能	命令による	モラル	特殊

攻撃

任意	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	24(2d6+17)	威力／属性	7d6+2／任意

防御

回避	25(2d6+18)	盾受け	なし	装甲値	12

支援効果	なし
特殊能力	**「邪悪特効」**／「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」に対して攻撃が命中した場合、その威力に「+3d6」点する。 **「習得能力」**／習得している特殊能力のうち、「生ける風」を生み出した時に選択した5つまでを使用できる。

冒険者レベルが9以上のズドゥハチが生み出せる「生ける風」です。

「生ける風」の特殊能力リスト

ズドゥハチは、冒険者レベルが「偶数レベル（2、4、6、8、10）」になるごとに、次のリストにある特殊能力1つを選んで、自分が生み出す「生ける風」に習得させる事ができます。

どの特殊能力を習得させるかは、ズドゥハチの冒険者レベルが「偶数レベル」に上昇した時に、そのプレイヤーが次のリストから好きな特殊能力1つを選択し、決定します。

この時、同じ特殊能力を2回以上選ぶ事はできません。必ず、まだ習得させていない特殊能力を選んでください。

習得させた特殊能力については、プレイヤーが考えた「生ける風」の外見やその他の設定に沿って、どのような現象を引き起こして、その効果を発揮するかを自由に決めてください。特殊能力の名称も、これに合わせて、適切なものを付けて構いません。

例えば、特殊能力「射撃」を習得させた場合、「太陽光線を発射して攻撃する」と設定し、「太陽光線」と名付ける事ができます。この時、もともとの特殊能力が何だったのかがわかるように「太陽光線（射撃）」と記入しておくと良いでしょう。

特殊能力名	効果
移動強化	「生ける風」の移動力に+10mする。また、ズドゥハチが1点消耗する事で、その移動に対してのみ、さらに+10m（合計で+20m）できる。この効果では、最大で+20mまでしか強化できない。
かばう	「生ける風」の「近接距離」内にいるキャラクター1体が受ける近接攻撃や射撃攻撃1つを、「生ける風」が身代わりとなってが受ける。この時、「生ける風」は防御判定は行えないが、受けるダメージは装甲値で軽減できる。この効果は、戦闘中に1回だけは悪影響なしで使用できる。2回目以降は、1回使用するごとに、ズドゥハチが「戦闘中にかばうを実行した回数」点だけ消耗する。例えば、すでに「かばう」を2回行っている場合、次に「かばう」を行う時は2点消耗する。
自己回復	「生ける風」は、ラウンド終了時に、自身が受けている負傷数を「「生ける風」のレベルの半分」点だけ回復する。また、負傷数を回復する時、ズドゥハチが1点消耗する事で、回復できる負傷数を「「生ける風」のレベル」点に変更できる。
射撃	「生ける風」は遠隔攻撃を行えるようになる。「射程：10m」で攻撃を行う代わりに、命中判定に−2のペナルティを受ける。この特殊能力を使用するかどうかは、攻撃を行うごとに選択できる。また、「射撃」による攻撃を行う時、ズドゥハチが1点消耗する事で、「射程：30m」に変更する事ができる。

特殊能力名	効果
自爆	「生ける風」を自爆させる事ができる。「生ける風」が自爆した場合、「生ける風」から「範囲：半径5m」内にいる「対象：すべて」に「2d6」点のダメージを与える魔法攻撃を行う。この時、ズドゥハチが1点消耗する事で、ダメージを「2d6+「生ける風」のレベル」点に変更できる。いずれの場合も、対象は、この魔法攻撃に対する防御判定や抵抗系判定は一切行えず、ダメージを装甲値で軽減する事もできない。自爆による「生ける風」の消滅は、強制消滅として扱うため、ズドゥハチは即座に「1d6」点消耗しなくてはならない。
生命力強化	「生ける風」の生命力に「+冒険者レベルの2倍」する。
装甲強化	「生ける風」の装甲値に+2する。また、ダメージを受ける時、ズドゥハチが1点消耗する事で、そのダメージに対してのみ、さらに+2（合計で+4）する事ができる。この効果では、最大で+4までしか強化できない。
抵抗特化	「生ける風」の抵抗系判定に+2のボーナスを得る。また、抵抗系判定を行う時、ズドゥハチが1点消耗する事で、その判定に対してのみ、さらに+2（合計で+4）のボーナスを得る事ができる。この効果では、最大で+4までしかボーナスを得られない。
行動順変更	「生ける風」は、ズドゥハチの手番が終わった後なら、いつでも行動できる。ズドゥハチは、自分の手番で、「生ける風」をどの行動順で行動させるかを決定できる。この時、同じ行動順に他のPCや怪物がいる場合、どのキャラクターの前（または後）で行動するかも自由に決定してよい。
飛行	「生ける風」は「飛行」（⇒129頁）できるようになる。「飛行」できないキャラクターによる移動妨害を無視する。
防御特化	「生ける風」の回避判定に+2のボーナスを得る。また、回避を行う時、ズドゥハチが1点消耗する事で、その判定に対してのみ、さらに+2（合計で+4）のボーナスを得る事ができる。この効果では、最大で+4までしかボーナスを得られない。
命中特化	「生ける風」の命中判定に+2のボーナスを得る。また、攻撃を行う時、ズドゥハチが1点消耗する事で、その判定に対してのみ、さらに+2（合計で+4）のボーナスを得る事ができる。この効果では、最大で+4までしかボーナスを得られない。

吸血鬼専用技能

吸血鬼専用技能とは、吸血鬼及び吸血鬼に類する存在だけが習得できる技能の事です。これらの技能は、冒険者技能や一般技能と同じ名称であっても、まったく別の技能として扱います。

吸血鬼専用技能には、上位と下位の２種類があり、「吸血鬼専用技能（下位）」、「吸血鬼専用技能（上位）」と表記されます。単に「吸血鬼

専用技能」と書かれている場合は、その両方を指します。

　吸血鬼専用技能（上位）の習得のためには、何らかの吸血鬼専用技能（下位）を「習得段階：熟練」で習得している必要があります。その吸血鬼専用技能（上位）を習得するために必要な吸血鬼専用技能（下位）は、「前提条件」によって指定されているため、習得時には確認してください。

　すべての吸血鬼専用技能は、「初歩」「習熟」「熟練」の３つの成長段階を持っており、「一般技能」として扱います。

　このため、「初歩」を習得するのには成長点を「１点」を消費しなければなりません。また、「初歩」から「習熟」に成長させるのには「５点」、「習熟」から「熟練」に成長させるためには「１５点」の成長点を消費する必要があります。

　また、「初歩」から「習熟」に成長させるには、冒険者レベルが２以上でなければなりません。同様に、「習熟」から「熟練」に成長させるには、冒険者レベルが４以上でなければなりません

　このように、習得や成長に必要な成長点、冒険者レベルによる制限（⇒基本２３８頁）も一般技能と同じです。

　吸血鬼専用技能を習得した場合は、冒険記録用紙（アドベンチャーシート）の「冒険者技能」欄か、「一般技能」欄の好きな方に記入してください。

・**名称**：その技能の名称です。名称の前に「▼」が付いている技能は、使用する際に宣言を必要とします（⇒１５３頁）。

・**解説**：その技能がどのような内容であるか、どんな効果を持っており、どのように解決するかが解説されています。

・**効果**：その技能の習得段階ごとに効果の詳細です。

吸血鬼専用技能（下位）

・**名称**：▼【影渡り】

・**解説**：影から影へと『距離』まで移動できます。このため、【影渡り】は移動として扱います。

影渡りで移動するためには、出発地点と移動先に、最低でも「半径１０ｃｍ」ほどの大きさの影が必要です。

【影渡り】によって移動したキャラクターは、移動妨害を受けません。さらに、移動による判定へのペナルティも一切受けません。

また、【影渡り】によって、突然、背後や足下から使用者が出現した場合、「不意打ちチェック」（⇒基本１７２頁）を行えます。これに勝利すると、相手を不意打ちできます。

【影渡り】の効果

習得段階	効果
初歩	影から影へと「距離：5m」まで移動できます。
習熟	影から影へと「距離：移動力の半分（m）」まで移動できます。さらに、不意打ちチェックを行う場合、隠密判定に+2のボーナスを得ます。
熟練	影から影へと「距離:移動力(m)」まで移動できます。さらに、不意打ちチェックを行う場合、隠密判定に+4のボーナスを得ます。

・**名称**：▼【吸血】
・**解説**：牙による「咬み付き攻撃」が可能になります。

咬み付き攻撃は、「素手攻撃」（⇒基本３７８頁）として扱い、その命中判定には「【武器：格闘武器】によるボーナス」が加算されます。また、その威力には「【吸血】によるボーナス」を得ます。

また、咬み付き攻撃が命中した場合、攻撃者は「吸血判定」を行います。

吸血判定は「魂魄集中＋冒険者レベル」を基準値として、「【吸血】によるボーナス」を加算します。

「吸血判定の達成値」を能動側として、対象の「呪文抵抗判定の達成値」とで「達成値の較べ合い」（⇒基本１３２頁）を行い、攻撃者が勝利すると「この攻撃によって対象が受けた負傷数」と同じだけ、「回復効果」を得ます。

【吸血】による負傷数の回復には【治癒適性】は影響しません。

【吸血】の効果

習得段階	効果
初歩	「咬み付き攻撃」の威力に+1、吸血判定に+1のボーナスを得ます。攻撃者は、「回復効果」点だけの「負傷数」を回復します。あるいは、「回復効果」に関係なく、1点の消耗を回復します。1回の吸血では、どちらかの効果しか得られません。
習熟	咬み付き攻撃の威力に+2、吸血判定に+2のボーナスを得ます。攻撃者は、「回復効果」点だけの「負傷数」を回復します。あるいは、「回復効果の10分の1」点の消耗を回復します。1回の吸血では、どちらかの効果しか得られません。
熟練	咬み付き攻撃の威力に+4、吸血判定に+4のボーナスを得ます。攻撃者は、「回復効果」点だけの「負傷数」を回復します。あるいは、「回復効果の5分の1」点の消耗を回復します。1回の吸血では、どちらかの効果しか得られません。

・**名称**：【吸血鬼感知】
・**解説**：吸血鬼の存在を感知するために「吸血鬼感知判定（感知系判定)」を行えます。

吸血鬼感知判定は、「知力点＋ＧＭが決定する第二能力値＋冒険者レベル」を基準値とし、「【吸血鬼感知】によるボーナス」を加算します。

「吸血鬼感知判定の達成値」を能動側として、「対象：習得段階による『範囲』内に存在する吸血鬼すべて」の「呪文抵抗判定の達成値」とで「達成値の較べ合い」（⇒基本１３２頁）を行います。

第二能力値は、意図的に吸血鬼を探す場合は「集中度」を、意図せずに吸血鬼の存在を感知する場合は「反射度」を使用するのが妥当です。この時、意図せずに吸血鬼の存在を感知する判定には－４のペナルティを受けます。これに勝利すると、使用者は対象の存在と、その正確な居場所を知る事ができます。一方、敗北した場合は、対象の存在を察知できない上に、対象に【吸血鬼感知】を持つ何者かがいる事に気づかれます。ただし、意図せずに吸血鬼の存在を感知しようとした場合は、「達成値の較べ合い」に失敗しても、対象は使用者に気づきません。もし『範囲』内に対象が複数存在する場合、対象ごとに結果を判断します。

【吸血鬼感知】の効果

習得段階	効果
初歩	『範囲：半径10mまで』にいるすべての吸血鬼を感知します。
習熟	『範囲：半径50mまで』にいるすべての吸血鬼を感知します。さらに、吸血鬼感知判定に+2のボーナスを得ます。
熟練	『範囲：半径100mまで』にいるすべての吸血鬼を感知します。さらに、吸血鬼感知判定に+4のボーナスを得ます。

・**名称：**▼【霧化】

・**解説：**霧となって飛行し、『距離』内にある知覚可能な場所まで移動します。他者には、異様な霧の塊が、まるで意志を持っているかのように移動しているのが見えます。

このため、【霧化】は移動として扱います。【霧化】による移動を行っているキャラクターは、いかなる者からも移動妨害を受けません。ただし、壁などの空間を遮断している障害物が存在する場合、この障害物を通り抜けて移動する事はできません。

また、移動先では即座にもとの姿に戻って、まだ行っていないのなら主行動を実行できます。移動先に何者かがいる場合、「不意打ちチェック」(⇒基本172頁)を行えます。勝利すると、相手を不意打ちできます。

【霧化】の効果

習得段階	効果
初歩	『距離：移動力(m)』まで移動できます。
習熟	『距離：移動力×2(m)』までの1点に移動します。さらに、この手番の終了時まで隠密判定に+2のボーナスを得ます。
熟練	『距離：移動力×4(m)』までの1点に移動します。さらに、この手番の終了時まで隠密判定に+4のボーナスを得ます。

・**名称：**▼【眷属召喚】

・**解説：**「眷属」1体を召喚します。

召喚できる眷属は「分類：動植物orアンデッド」のうちで、知能が「低い」以下である怪物です。また、そのレベルも「【眷属召喚】の習得段階」により制限があります。

　どのような場合も、「眷属」は、１ラウンドの間に、１体だけしか召喚できません。そして、同時に召喚しておける「眷属」は、そのレベルの合計が「冒険者レベル」未満となる怪物です。

　例えば、召喚者が「冒険者レベル４」なら、「１レベルの眷属」を３体まで召喚しておけます。あるいは、「１レベルの眷属」１体と「２レベルの眷属」１体でも構いません。

　こうして、「眷属」１体を召喚するごとに、召喚者は１点消耗します。この消耗は、「眷属」を解放しない限り、いかなる手段によっても回復しません。

　召喚された「眷属」は、次のラウンドの召喚者の手番から、召喚者の命令に従って行動します。召喚者は、１回の自由行動で、１種類の命令を、その命令の対象となるすべての「眷属」に与えられます。

　【統率（習熟）】以上を習得しているキャラクターは、「眷属」を自分と同じ行動順で行動させる事ができます。この場合、「眷属」は、【統率】を持つキャラクターに「支援効果」を与える事ができます。ただし、召喚者本人が「眷属」の行動を許可していなければなりません。つまり、召喚者は「眷属」が【統率】の効果を受ける事を拒否できるのです。

　召喚された「眷属」は、倒されると解放されます。あるいは、召喚者は、自由行動で、「眷属」を解放しても構いません。もし召喚者が気絶したり死亡したりした場合、「眷属」は自動的に解放されます。

　解放された「眷属」は、自由になり、いずこかへ立ち去ります。しかし、解放されない限り、どんなに離れていても「眷属」として行動します。召喚者は、常に「眷属」の居場所を把握でき、「眷属」が倒された場合はその事を即座に察知します。

【眷属召喚】の効果

習得段階	効果
初歩	主行動で、レベルが「冒険者レベルの半分」未満の「眷属」１体を召喚します。
習熟	主行動で、レベルが「冒険者レベル」未満の「眷属」１体を召喚します。
熟練	自由行動で、レベルが「冒険者レベル」未満の「眷属」１体を召喚します。

・**名称**：▼【再生】
・**解説**：30秒（1ラウンド）ごとに、「負傷数」、「状態異常」の効果1つ（「出血状態」なら1レベル分）のいずれかを回復させます。
　戦闘中なら、ラウンド終了時に回復します。
　再生の効果を使用するかどうかは、30秒ごとにプレイヤーの意志で選択できます。意識を失っている間も、何を回復させるかはプレイヤーが選択できます。
　【再生】による負傷数の回復には【治癒適性】は影響しません。

【再生】の効果

習得段階	効果
初歩	30秒（1ラウンド）ごとに、「冒険者レベルの半分」点だけの「負傷数」を回復させます。
習熟	30秒（1ラウンド）ごとに、「冒険者レベルの半分」点だけの「負傷数」を回復させます。または、好きな「状態異常」の効果1つ（「出血状態」なら1レベル分）を回復させます。1ラウンドの間には、どちらかの効果しか使えません。
熟練	30秒（1ラウンド）ごとに、「冒険者レベル」点だけの「負傷数」を回復させます。または、好きな「状態異常」の効果1つ（「出血状態」なら1レベル分）を回復させます。

・**名称**：【邪悪感知】／**前提**：クルースニク、ズドゥハチ、完全なる吸血鬼
・**解説**：「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」を感知するために「邪悪感知判定（感知系判定）」を行えます。
　邪悪感知判定は、「知力点＋GMが決定する第二能力値＋冒険者レベル」を基準値として、「【邪悪感知】によるボーナス」を加算します。
　「邪悪感知判定の達成値」を能動側として、「対象：習得段階による『範囲』内にいる邪悪な存在すべて」の「呪文抵抗判定の達成値」とで「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行います。
　第二能力値は、意図的に「邪悪な存在」を探す場合は「集中度」を、意図せずに「邪悪な存在」を感知する場合は「反射度」を使用するのが妥当です。この時、意図せずに「邪悪な存在」を感知する判定には－4のペナルティを受けます。
　これに勝利した場合、使用者は対象の存在と、その正確な居場所

を知る事ができます。一方、敗北した場合は、対象の存在を察知できない上に、対象に【吸血鬼感知】を持つ何者かがいる事に気づきます。ただし、意図せずに「邪悪な存在」を感知しようとした場合は、「達成値の較べ合い」に失敗しても、対象は【邪悪感知】が使用された事には気づきません。もし『範囲』内に対象が複数存在する場合、対象ごとに結果を判断します。

【邪悪感知】の効果

習得段階	効果
初歩	『範囲：半径10mまで』にいるすべての「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」を感知します。
習熟	『範囲：半径50mまで』にいるすべての「邪悪な存在」を感知します。さらに、邪悪感知判定に+2のボーナスを得ます。
熟練	『範囲：半径100mまで』にいるすべての「邪悪な存在」を感知します。さらに、邪悪感知判定に+4のボーナスを得ます。

・**名称：**【邪気隠蔽】
・**解説：**気配を隠して、【吸血鬼感知】（⇒88頁）や【邪悪感知】（⇒91頁）から逃れます。

【邪気隠蔽】の効果

習得段階	効果
初歩	「吸血鬼感知判定、邪悪感知判定に対抗するための呪文抵抗判定」に+1のボーナスを得ます。
習熟	「吸血鬼感知判定、邪悪感知判定に対抗するための呪文抵抗判定」に+2のボーナスを得ます。
熟練	「吸血鬼感知判定、邪悪感知判定に対抗するための呪文抵抗判定」に+4のボーナスを得ます。

・**名称：**【太陽への適応】／**前提：**ダンピール、完全なる吸血鬼
・**解説：**太陽の光を浴びている時に受けるペナルティやダメージを軽減します。

【太陽への適応】の効果

習得段階	効果
初歩	太陽の光を浴びる事で受けるペナルティを−4に軽減します。
習熟	太陽の光を浴びる事で受けるペナルティを−2に軽減します。さらに、太陽の光やそれに類する光からダメージを受けたり、その効果によってダメージが増加する場合、そのダメージ(あるいは、その増加分)を「3」点軽減します。
熟練	太陽の光を浴びる事で受けるペナルティを−1に軽減します。さらに、太陽の光やそれに類する光からダメージを受けたり、その効果によってダメージが増加する場合、そのダメージ(あるいは、その増加分)を「6」点軽減します。

・**名称**：▼【血の狂騒】

・**解説**：血を流す事で、一時的に自らを強化します。

この技能の効果は、影響を与える判定を行う直前に、使用するかどうかを決定しなければなりません。

【血の狂騒】の効果

習得段階	効果
初歩	「1d3」点負傷する事で、1回だけ、直後に行う「命中判定、防御判定、呪文行使判定、呪文維持判定、呪文抵抗判定」のいずれかに+1のボーナスを得ます。
習熟	「1d3」点負傷する事で、1回だけ、直後に行う「命中判定、防御判定、呪文行使判定、呪文維持判定、呪文抵抗判定」のいずれかに+2のボーナスを得ます。あるいは、「1d6」点負傷する事で、1回だけ、直後に行う「命中判定、防御判定、呪文行使判定、呪文維持判定、呪文抵抗判定」のいずれかに+3のボーナスを得ます。
熟練	「1d3」点負傷する事で、1回だけ、直後に行う「命中判定、防御判定、呪文行使判定、呪文維持判定、呪文抵抗判定」のいずれかに+3のボーナスを得ます。あるいは、「1d6」点負傷する事で、1回だけ、直後に行う「命中判定、防御判定、呪文行使判定、呪文維持判定、呪文抵抗判定」のいずれかに+4のボーナスを得ます。

・**名称**：【超怪力】

・**解説**：常人離れした怪力を発揮します。

【超怪力】の効果

習得段階	効果
初歩	筋力系判定に+2のボーナスを得ます。さらに、いずれかの【強打攻撃】を使用した場合、命中判定後の効力値に+1のボーナスを得ます。
習熟	筋力系判定に+4のボーナスを得ます。さらに、いずれかの【強打攻撃】を使用した場合、命中判定後の効力値に+2のボーナスを得ます。
熟練	筋力系判定に+6のボーナスを得ます。さらに、いずれかの【強打攻撃】を使用した場合、命中判定後の効力値に+4のボーナスを得ます。

・**名称**：【超感覚】

・**解説**：嗅覚や聴覚、視覚など、五感の一部がとても優れているため、周囲の様子を察知する事に長けています。

【超感覚】の効果

習得段階	効果
初歩	感知系判定に+2のボーナスを得ます。さらに、まだ習得していないのなら、【暗視（初歩）】（⇒基本292頁）を自動的に習得します。
習熟	感知系判定に+4のボーナスを得ます。さらに、まだ習得していないのなら、【暗視（初歩）】（⇒基本292頁）を自動的に習得します。
熟練	感知系判定に+6のボーナスを得ます。さらに、まだ習得していないのなら、【魔法知覚（初歩）】（⇒188頁）を習得します。

・**名称**：【超反射】

・**解説**：反射神経が発達しており、人を逸脱した瞬発力を持っています。

【超反射】の効果

習得段階	効果
初歩	運動系判定、移動妨害判定、移動妨害への対抗判定に+1のボーナスを得ます。
習熟	運動系判定、移動妨害判定、移動妨害への対抗判定に+2のボーナスを得ます。
熟練	運動系判定、移動妨害判定、移動妨害への対抗判定に+3のボーナスを得ます。

・**名称**：【超命中】

・**解説**：攻撃性が高く、敵に対して攻撃を命中させる事に長けています。

【超命中】の効果

習得段階	効果
初歩	命中判定に+1のボーナスを得ます。
習熟	命中判定に+2のボーナスを得ます。
熟練	命中判定に+3のボーナスを得ます。

・**名称**：▼【飛行】

・**解説**：翼や羽根などの器官、あるいは魔力によって、空中を飛行できます。飛行については、「飛行に関するルール」（⇒129頁）を参照してください。

　飛行する事を宣言した場合、即座に1点消耗します。さらに、以後、1時間の間、「飛行状態」を継続するごとに1点消耗します。

【飛行】の効果

習得段階	効果
初歩	飛行します。飛行している間は、「飛行状態」になり、「飛行」できないキャラクターからの移動妨害を受けません。
習熟	飛行します。飛行している間は、「飛行状態」になり、「飛行」できないキャラクターからの移動妨害を受けません。さらに、「飛行」できないキャラクターへの移動妨害判定に+2のボーナスを得ます。
熟練	飛行します。飛行している間は、「飛行状態」になり、「飛行」できないキャラクターからの移動妨害を受けません。さらに、「飛行」できないキャラクターへの移動妨害判定に+4のボーナスを得ます。

・**名称**：【不朽】

・**解説**：吸血鬼になった時点、あるいは、【不朽】を習得した時点から容貌が変化しなくなります。また、通常よりも寿命が長くなります。

【不朽】の効果

習得段階	効果
初歩	生命力に+2のボーナスを得ます。さらに、寿命が「通常の2倍」になります。
習熟	生命力に+4のボーナスを得ます。さらに、寿命が「通常の5倍」になります。
熟練	生命力に+6のボーナスを得ます。さらに、寿命が「通常の10倍」になります。また、睡眠を摂る必要がなく、日付の変更とともに6時間の睡眠を摂ったのと同等の効果を得ます。

・**名称**：▼【変身】

・**解説**：獣や鳥などに変身できます。人の姿には変身できません。

　この技能を習得する時、どのような「形態」に変身するかを決定しなければなりません。GMは、変身する形態によって、どのような事ができるか、どのような長所を持っているかなどを考慮して『追加効果』を与えてください。

例えば、狼や犬などの「獣形態」に変身する場合、『追加効果：生命力＋５』や『追加効果：移動力＋１０ｍ』などが妥当でしょう。あるいは、カラスや蝙蝠などの「鳥形態」に変身する場合は『追加効果：【飛翔（初歩）】を習得する』を与えても構いませんし、炎の車輪や雷の柱などの「異形形態」の場合は『追加効果：素手攻撃を魔法攻撃として扱い、そのダメージを炎属性に変更する』を与えてもよいでしょう。

変身後の「形態」と『追加効果』については、プレイヤーとGMが相談した上で、最終的にはGMが決定してください。GMは、【変身】の習得段階の成長に応じて、『追加効果』として与えるボーナスを上昇させたり、与える技能の習得段階を上昇させたりしても構いません。

【変身】の効果

習得段階	効果
初歩	主行動で、習得時に決定した「形態」に変身します。また、主行動で、変身を解除します。
習熟	自由行動で、習得時に決定した「形態」に変身します。また、自由行動で、変身を解除します。このため、変身や変身の解除を行っても、同じ手番中に「主行動」を行えます。
熟練	自由行動で、習得時に決定した「形態」に変身します。また、自由行動で、変身を解除します。このため、変身や変身の解除を行っても、同じ手番中に「主行動」を行えます。さらに、別の「形態」に変身できるようになります。このため、技能を成長させた時に、追加で変身できる「形態」1つを選択し、それに相応しい『追加効果』を決定してください。

- **名称：**▼【魔眼：〇〇】
- **解説：**主行動で、魔力を帯びた視線によって睨み付けた「対象：生物１体」に「〇〇」で指定された『特殊効果』を与えます。この『特殊効果』は、使用者が望まない相手には適用されません。

ただし、【魔眼：〇〇】は、１日の間に「習得段階」によって決められている回数までしか使えません。

この技能には、【魔眼：威圧】、【魔眼：魅了】、【魔眼：支配】、【魔眼：発火】、【魔眼：記憶操作】の５種類があり、個別に習得しなければなりません。

キャラクターは、複数の【魔眼：〇〇】を習得しても構いません。

ただし、１ラウンドの間に使用できる【魔眼：○○】の効果は１つだけです。また、使用回数は、それぞれの【魔眼：○○】ごとに管理してください。

魔眼の『特殊効果』を対象に与えたい場合は、「魔眼判定」を行います。

魔眼判定は「魂魄集中＋冒険者レベル」を基準値として、「【魔眼：○○】によるボーナス」を加算します。

「魔眼判定の達成値」を能動側として、「対象の呪文抵抗判定の達成値」とで「達成値の較べ合い」（⇒基本１３２頁）を行います。

これに勝利した場合、使用者は対象に『特殊効果』を与えます。敗北した場合、対象には何の影響も与えませんが、対象は自らに何らかの【魔眼】が使用された事に気づきます。

ＧＭは、プレイヤーが望むなら、これら以外の『特殊効果』を認めても構いません。その場合、『特殊効果』の内容は、プレイヤーとＧＭが相談して、最終的にＧＭが決定してください。

【魔眼：○○】の効果

習得段階	効果
初歩	1日の間に、1回だけ【魔眼：○○】の効果を使えます。さらに、魔眼判定に+1のボーナスを得ます。
習熟	1日の間に、2回まで【魔眼：○○】の効果を使えます。さらに、魔眼判定に+2のボーナスを得ます。
熟練	1日の間に、3回だけ【魔眼：○○】の効果を使えます。さらに、魔眼判定に+4のボーナスを得ます。

魔眼の種類と特殊効果

<table>
<tr><th>魔眼の種類</th><th>『特殊効果』の内容</th></tr>
<tr><td>威圧</td><td>対象は、『持続時間』の間、すべての判定に『修正値』のペナルティを受けます。
<table>
<tr><th>効力値</th><td>10～14</td><td>15～19</td><td>20～29</td><td>30～39</td><td>40～49</td><td>50以上</td></tr>
<tr><th>『修正値』</th><td>－1</td><td>－2</td><td>－3</td><td>－4</td><td>－5</td><td>－6</td></tr>
<tr><th>『持続時間』</th><td>1ラウンド</td><td>3ラウンド</td><td>3ラウンド</td><td>6ラウンド</td><td>6ラウンド</td><td>8ラウンド</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>魅了</td><td>対象を「冒険者レベル」時間の間、「魅了状態（弱）」（⇒123頁）にします。対象がすでに、この魔眼による「魅了状態（弱）」にある場合は、「冒険者レベル」時間の間、「魅了状態（強）」にします。ただし、対象が使用者を警戒している場合、対象は魔眼判定に抵抗するための呪文抵抗判定に＋２のボーナスを得ます。同様に、対象と使用者が敵対している場合は、呪文抵抗判定に＋４のボーナスを得ます。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>魔眼の種類</th><th>『特殊効果』の内容</th></tr>
<tr><td>支配</td><td>対象を『持続時間』の間、「支配状態(弱)」(⇒112頁)にします。
<table>
<tr><td>効力値</td><td>19以下</td><td>20～29</td><td>30～39</td><td>40以上</td></tr>
<tr><td>『修正値』</td><td>1ラウンド</td><td>3ラウンド</td><td>3分(6ラウンド)</td><td>10分</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>発火</td><td>対象に『威力』点の火属性のダメージを与える魔法攻撃を行います。
<table>
<tr><td>効力値</td><td>10～14</td><td>15～19</td><td>20～29</td><td>30～39</td><td>40～49</td><td>50以上</td></tr>
<tr><td>『威力』</td><td>1d6+冒険者レベル</td><td>2d6+冒険者レベル</td><td>3d6+冒険者レベル</td><td>4d6+冒険者レベル</td><td>5d6+冒険者レベル</td><td>6d6+冒険者レベル</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>記憶操作</td><td>対象の記憶を読み取ったり改竄したりします。どのような事が可能かは、「効力値」で決定します。記憶を改竄した場合、親しい人物に指摘されたり、齟齬が生じる出来事があったりすると、改竄された事に気づきます。改竄された事に気づいたら、記憶の改竄の効果は失われます。
<table>
<tr><th>効力値</th><th>記憶操作への影響</th></tr>
<tr><td>19以下</td><td>対象の「1時間」以内の記憶を読み取ります。</td></tr>
<tr><td>20～29</td><td>対象の「1日」以内の記憶を読み取ります。また、読み取った記憶を消せます。</td></tr>
<tr><td>30～39</td><td>対象の「1日」以内の記憶を読み取ります。また、読み取った記憶を消したり、都合良く改竄したりできます。</td></tr>
<tr><td>40以上</td><td>対象の「7日」以内の記憶を読み取ります。また、読み取った記憶を消したり、都合良く改竄したりできます。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

吸血鬼専用技能(上位)

・**名称：**▼【眷属化】／**前提：**【吸血(熟練)】以上

・**解説：**吸血によって死亡させた対象を、自らの「眷属」にします。

以後、「眷属」となった対象は、自らを死亡させた者を主人とする「支配状態(強)」(⇒112頁)となり、「分類：アンデッド」の怪物として扱います。怪物としてのデータは、「眷属」となる以前のデータをもとにして、GMが決定してください。

「眷属」となった者は、主人である吸血鬼の命令に忠実である限り、自らの意志で判断して行動します。また、主人に対して、自らの意見を述べる事もあります。ただし、最終的には主人の意志に従いま

す。「眷属」となった者は、主人の最終的な命令であるなら、その生命の重大な危機も無視します。

【統率（習熟）】以上を習得しているキャラクターは、「眷属」を自分と同じ行動順で行動させる事ができます。この場合、「眷属」は、【統率】を持つキャラクターに「支援効果」を与える事ができます。ただし、主人が「眷属」の行動を許可していなければなりません。つまり、主人は「眷属」が【統率】の効果を受ける事を拒否できるのです。

主人は、眷属の居場所を常に把握でき、その生死を知る事ができます。

また、【眷属化】の習得段階によって、次のボーナスや効果を受けます。

【眷属化】の効果

習得段階	効果
初歩	「眷属」が行うすべての判定に+1のボーナスを与えます。
習熟	「眷属」が行うすべての判定に+2のボーナスを与えます。また、主人は、自由行動で「眷属」と感覚を共有し、「精神共有状態」（⇒118頁）になる事ができます。さらに、距離に関係なく、「眷属」とテレパシーで会話できます。
熟練	「眷属」が行うすべての判定に+4のボーナスを与えます。また、主人は、自由行動で「眷属」と感覚を共有し、「精神共有状態」になる事ができます。さらに、「眷属」の肉体を支配し、自らの身体と同様に操る事ができます。また、距離に関係なく、「眷属」とテレパシーで会話できます。

・**名称：**【屍者の身体】／**前提：**【再生（熟練）】及び【不朽（熟練）】以上
・**解説：**青ざめたアンデッドの身体であるため、毒、病気、精神属性の効果に「耐性」（⇒１４５頁）を持っています。

【屍者の身体】の効果

習得段階	効果
初歩	「毒、病気、精神」属性を含むダメージや効果に対する抵抗系判定に+2のボーナスを得ます。
習熟	「毒、病気、精神」属性を含むダメージや効果に対する抵抗系判定に+4のボーナスを得ます。
熟練	「毒、病気、精神」属性を含むダメージや効果を一切受けません。

・**名称：**【脳の瞳】／**前提：**【超感覚(熟練)】以上
・**解説：**視線が通っている場合、かなりの遠方まで視認できます。視認できるなら、その場所に立っている人物の顔や、その手に持っている貨幣の種類を判別できます。

【脳の瞳】の効果

習得段階	効果
初歩	「距離：500m」までを視認できます。
習熟	「距離：1km」までを視認できます。
熟練	「距離：2km」までを視認できます。

・**名称：**【魔貌】／**前提：**【不朽(熟練)】以上
・**解説：**容貌や肉体を美しく保ち、外見年齢を好きなように操作できます。ただし、別人に変身する事はできません。

【魔貌】の効果

習得段階	効果
初歩	容貌や肉体を美しく保ち、交渉判定などの相手を誘惑したり、相手の印象を操作するための判定に+2のボーナスを得ます。どのような判定が「相手の印象を操作するための判定」であるかは、GMが決定してください。
習熟	容貌や肉体を美しく保ち、交渉判定などの相手を誘惑したり、相手の印象を操作するための判定に+4のボーナスを得ます。どのような判定が「相手の印象を操作するための判定」であるかは、GMが決定してください。
熟練	容貌や肉体を美しく保ち、交渉判定などの相手を誘惑したり、相手の印象を操作するための判定に+6のボーナスを得ます。どのような判定が「相手の印象を操作するための判定」であるかは、GMが決定してください。

・**名称：**▼【邪な土】／**前提：**【再生(熟練)】以上
・**解説：**吸血鬼と強く結びついた穢れた土を隠れ家などに持っています。吸血鬼は、消滅の窮地に瀕した時、この土が存在する場所で復活する事ができます。ただし、この効果は１日に１回しか使えません。

【邪な土】の効果

習得段階	効果
初歩	負傷数が「生命力」以上である場合、その場から消え去って、あらかじめ定めていた土の塊の中から3日後に完全な状態で復活できます。
習熟	負傷数が「生命力」以上である場合、その場から消え去って、あらかじめ定めていた土の塊の中から1日後に完全な状態で復活します。
熟練	負傷数が「生命力」以上である場合、その場から消え去って、あらかじめ定めていた土の塊の中から即座に完全な状態で復活します。

・**名称：**▼【隷属化】／**前提：**【吸血(熟練)】以上
・**解説：**吸血によって、累計で「対象の生命力と同等の負傷数」を与えた対象を、自らに隷属させます。これによって、隷属させられた者は「魅了状態(強)」(⇒123頁)になりますが、その種族や分類、能力値などのデータが変化する事はありません。

隷属させられた者は、【隷属化】の使用者を「欠く事のできない大切な存在」であると認識して、その言葉をまったく疑わなくなります。また、使用者を非難したり敵対したりする者は、対象にとっても敵対者であると認識します。しかし、使用者に隷属している事以外には、対象に変化はなく、おかしなところもありません。

これらの効果は、『持続時間』が経過すると失われます。しかし、『持続時間』が経過する前に、もう一度、対象に【吸血】を行い、「1点以上」の負傷を与えれば、その時点で『持続時間』はリセットされ、時間経過が再開されます。

【隷属化】の効果

習得段階	効果
初歩	「持続時間：3日」の間、対象を隷属させます。
習熟	「持続時間：7日」の間、対象を隷属させます。
熟練	「持続時間：30日」の間、対象を隷属させます。

死人占い師（ネクロマンサー）

死人占い師は、生命と死の循環を司る者で、死者の力を用いる「死霊術」の遣い手です。彼らは、死者に呼びかけ、その力を現世に蘇らせて行使する事ができるのです。

死者を冒涜しているかのように見えるため、その印象は良くありませんが、死人占い師が邪悪というわけではありません。善の死人占い師たちは、死者を尊び、懇切丁寧に語りかけて助力を請う代わりに、その未練を晴らします。一方、邪悪な死人占い師は、死者の弱みにつけ込んで脅したり、憎しみを煽ったりして、死者を利用するのです。

死人占い師は、死体や骨から屍者（ゾンビ）や骸骨（スケルトン）などを創り出したり、敵を呪詛したりする呪文が使えます。また、医術にも精通しているため、応急手当も得意です。

死人占い師は、「呪文遣い系職業」として扱い、「職業の習得と成長」（⇒基本２３６頁）のルールに従って習得と成長を行う事ができます。

死人占い師を習得した場合、「呪文の習得」（⇒基本２２４頁）のルールに従い、「死人占い師レベル」と同じ数の死霊術の呪文を習得できます。このため、死人占い師が１レベル上昇するごとに、死霊術の呪文を１つ習得する事ができるのです。

死霊術の呪文は、「死霊術」（⇒２７２頁）にあります。

また、死人占い師は一般技能【祈祷】（⇒基本２７６頁）と【瞑想】（⇒基本２７７頁）を、どちらも習得できます。ただし、呪文使用回数の回復は、両方の技能を合わせて１日に１回しかできません。このため、【祈祷】で呪文使用回数を回復させた日は、【瞑想】で回復させる事ができません。その逆も同様です。

死人占い師の特性

使用できる呪文系統	死霊術
死人占い師レベルを適用できる判定	死霊術の呪文行使判定と呪文維持判定、応急手当判定、怪物知識判定、看護判定、死者に対する交渉判定、祈祷判定、瞑想判定、礼儀作法判定
重要な能力値	知力点
武器の適性装備	なし(死人占い師レベルを適用できる武器はありません)
防具の適性装備	「軽」の鎧や盾
死霊術の呪文行使判定の基本値	知力集中
死霊術の使用条件	死者に語りかけられること

死人占い師へのおすすめ

ここでは、死人占い師におすすめの技能や呪文を紹介します。呪文や技能を習得したり成長させたりする場合に参考にしてください。

死人占い師のおすすめの技能、呪文、関連アイテム

おすすめ技能	【応急手当】(⇒基本253頁)、【怪物知識】(⇒基本272頁)、【呪文熟達:攻撃呪文or創造呪文】(⇒基本273頁)、【魔法の才】(⇒基本275頁)
おすすめ呪文	敵を発火させてダメージを与える《火葬(クリメイション)》(⇒278頁)
	敵の生命力を奪い、味方の負傷を回復する《命吸(ヴァイタルドレイン)》(⇒273頁)
	範囲内にいる複数の敵を攻撃する《寒気(チル)》(⇒283頁)
	屍者を創り出して使役する《屍人(クリエイト・ゾンビ)》(⇒278頁)
関連するアイテム	死人占い師の小袋(⇒341頁)、上質な触媒(⇒基本396頁)、高級な触媒(⇒342頁)

続けて、死人占い師におすすめの武器や防具などのアイテム類を紹介します。

A、Bの2パターンを用意していますので、好きなほうを選んでください。あるいは、これを参考にして自分で選んで購入しても構いません。

ただし、このうち、死人占い師の小袋を持っていれば、呪文の使

用に必要な触媒がすべて入っているものとして扱うため、触媒が必要な呪文を習得している場合は、忘れずに購入しておきましょう。

おすすめ装備品セットA　値段合計：銀貨86枚／残金：銀貨14枚

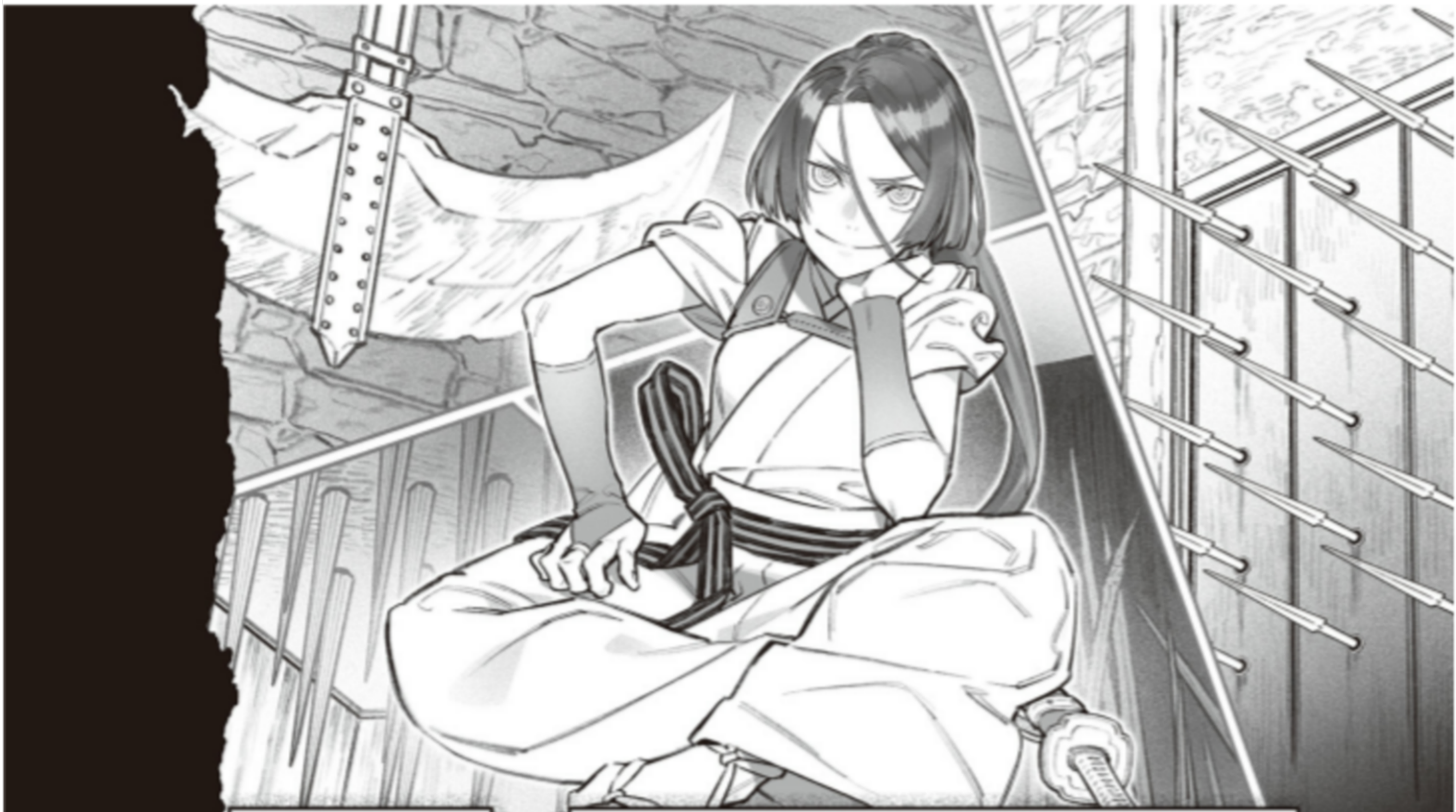
武器	投石紐(スリング)(⇒基本381頁)	銀貨1枚
鎧	革鎧(レザーアーマー)(⇒基本386頁)	銀貨30枚
盾	なし	
その他	死人占い師の小袋(⇒341頁)、棺桶(⇒342頁)(死体1つ)、手当道具(⇒基本394頁)×5個、石弾袋、石弾(ストーンブリット)(⇒基本396頁)×10個	銀貨55枚

仲間の後ろから投石紐で遠隔攻撃しつつ、呪文で一撃を加える好機を窺う標準的な死人占い師装備です。棺桶で死体を運搬できるため、《屍人(クリエイト・ゾンビ)》などの死体が必要な呪文を使って、自分の身を守ったり、味方を支援したりできます。【呪文熟達：創造呪文】で呪文を、【武器：投擲武器】で投石紐を強化しましょう。石弾を追加購入（10個で銀貨2枚）すると、長期戦や連戦にも対応できます。

おすすめ装備品セットB　値段合計：銀貨93枚／残金：銀貨7枚

武器	刻印の杖(⇒324頁)	銀貨55枚
鎧	外套(ローブ)(⇒基本385頁)	銀貨12枚
盾	なし	
その他	死人占い師の小袋(⇒341頁)、手当道具(⇒基本394頁)×3個	銀貨36枚

ここぞという時に、攻撃呪文で勝負を決める攻撃型死人占い師の装備です。刻印の杖は、死霊術の呪文行使判定にボーナスを与えるため、死人占い師に最適の武器です。投石紐、石弾袋、石弾×10個（合計で銀貨6枚）を購入すれば、仲間の後ろから投石紐で攻撃できますが、拾った石を手で投げる事で攻撃もできるので、絶対に必要なわけではありません。投石紐や、拾った石を手で投げる事による投擲攻撃を強化したいなら、【武器：投擲武器】の習得を視野に入れると良いでしょう。



第2章 ルール

――こいつァ参ッたな。

背後では俯せに斃れた女冒険者が、放られた人形めいて四肢を痙攣させている。

ばかんと胡桃を割るようにその頭を砕いたのは、後ろからの礫。

下顎だけになっては二度と艶やかな言葉も唱えられないだろうが――……。

――ま、こッちを騙して人身御供にしたンだ。自業自得かな？

豊満な胸元に誑かされた自分を棚上げにして、彼女はそっと息を吐いた。

遺跡への宝探しを持ちかけて、こっちに先行させようとした魂胆は知れている。

誤算、あるいは幸運は、遺跡の製作者も見抜いていた辺りか。

西国には冒険者の組合とやらがあり、騙し騙されを防いでいるとは聞くけれど。

生き延びたのは己のみ。四方八方は罠だらけ。自分の踏んだ床だけと――……。

――思わない方が、良いよねェ。

彼女は、からからと笑った。

骰子の目が良いのも玉に瑕。此処まで楽に潜って来たし、怪物も切り捨てた。

おかげで帰り道なんてさっぱり考えていなかったし、覚えてもいない。

たった一人、死の罠の地下迷宮の底に取り残され、一歩先には死が待っている。

緊張は汗となってしとどに体を濡らすし、髪は頬に張り付いて鬱陶しい。

おまけにどうしてか、ぜぇ、ぜぇと息が切れて、体が重い気もした。

けれど彼女は――何処かうきうきと、胸の奥で心臓が脈打つのを感じていた。

「行きは良い良い、帰りは怖い、なンてね？」

此処までやってきたのだから、件の財宝というものも拝んでみたい。

命を二つばかし賭けてまで、見るだけの価値があれば良いのだけれど。

「マ、間違いを一個ずつ正して、一歩ずつ前に行くとしますか」

状態異常

ここからは、状態異常について解説します。

状態異常は、キャラクターが何らかの悪影響を受けている状態の事です。

- **概要**：その状態異常の概要です。
- **解説**：その状態異常によって受ける影響や、その影響から脱出する方法などについて、詳しい解説が書かれています。
- **影響を受けるデータ**：基本ルールブックに掲載されているデータの中で、その状態異常に影響を受けるデータについて解説されています。本書に掲載されているデータについては含まないので、それぞれのデータの解説を参照してください。なお、特別に記載すべきデータがない場合、この項目は省略されています。

状態異常の重複

原則として、同じ原因による状態異常は重複しません。しかし、異なる原因による状態異常は重複し、その原因となった効果や状態異常がもたらすペナルティは合計されます。

例えば、トリカブトの毒（ウルフスベイン）（⇒基本408頁）を受けると、30分（60ラウンド）の間、ラウンド終了時ごとに、装甲値を無視して1点の毒属性のダメージを受け続ける毒状態（⇒121頁）になります。しかし、この毒を2回受けたとしても、ラウンド終了時ごとに受けるダメージが2点になる事はありません。一方で、持続時間は上書きされます。このため、最初にトリカブトの毒を受けてから20ラウンド後に、2回目の効果を受けた場合、その時点でいったん毒の持続時間がリセットされて、再び60ラウンド継続する事になり、合計で80ラウンドもの間、毒の効果が継続する事になります。

一方、トリカブトの毒を受けている状態で、さらに馬銭の毒（ク

ラーレ）（⇒346頁）を受けた場合は、それらの効果は合計されます。このため、60ラウンドの間、ラウンド終了時ごとに、装甲値を無視して1点の毒属性のダメージを受け続ける上に、抵抗系判定を除くすべての判定に－2のペナルティを受けてしまう事になります。

また、精霊術の《捕縛（ホールド）》（⇒基本363頁）によって拘束状態（⇒108頁）になっているキャラクターが、さらに鞭による【拘束攻撃】（⇒基本264頁）を受けた場合、2つの拘束状態をもたらす効果の影響を同時に受けている事になります。このため、このキャラクターが拘束状態から脱するには、これら2つの効果を両方とも取り除かなければなりません。

状態異常の中には、魅了状態（⇒123頁）や支配状態（⇒112頁）のように、まったく重複しないものもあります。

キャラクターが受けた状態異常が重複するか、あるいは重複しないかは、GMが判断します。GMは、上記の例や、それぞれの状態異常の解説を参考にして、キャラクターが被った効果と、それがもたらす状態異常の悪影響について決定してください。

状態異常一覧

状態異常の名称	状態異常の概要	参照頁
気絶状態	意識を失って行動不能になっている状態	108頁
拘束状態	身動きが不自由になっている状態	108頁
行動不能状態	まったく行動できない状態	110頁
骨折状態	どこかの部位の骨が折れている状態	111頁
支配状態（弱or強）	精神を支配されて操られている状態	112頁
使用不能状態	骨折などの原因により、特定の部位が動かない状態	114頁
出血状態：レベル（n）	大怪我をして、激しく出血している状態	115頁
睡眠状態	眠っている状態	117頁
精神共有状態	自由に動かせる分体を獲得している状態	118頁
転倒状態	地面に転んで横になっている状態	120頁
毒状態	継続的に影響を及ぼす毒属性の効果を受けている状態	121頁
病気状態	病気属性の効果を受けている状態	122頁
瀕死状態	特殊な効果によって死亡せず、生き延びている状態	122頁
魅了状態（弱or強）	相手に友好的または親密な感情を抱かされている状態	123頁

状態異常の解説

気絶状態

・**概要**：意識を失って、行動不能になっている状態です。

単に「気絶」と表記されている場合もあります。

気絶状態は、「行動不能状態」（⇒110頁）の一種としても扱われます。

・**解説**：気絶したキャラクターは、即座に「転倒」（⇒120頁）します。

さらに、気絶している間は、まったく行動できなくなり、会話をする事もできません。また、抵抗系判定以外のすべての判定が行えません。

気絶しているキャラクターに意識を取り戻させるためには、まず「気絶の原因となった効果」が取り除かれなくてはなりません。

例えば、何らかの呪文やアイテムの効果によって気絶したのなら、その効果が解除されなくてはなりません。あるいは、消耗ランクが「４」になったために気絶したのなら、消耗ランクを３以下まで回復させる必要があります。

こうして、「気絶の原因となった効果」が取り除かれた場合、「誰かが呼びかける」、「身体を揺さぶられる」、「１点以上負傷する」、「近くで大きな音が鳴る」、「（２d３）時間が経過する」などの「睡眠から目覚めてもおかしくない出来事が発生する」と意識を取り戻します。どのような出来事が「睡眠から目覚めてもおかしくない出来事」にあたるかは、最終的にはGMが判断します。

気絶状態の間は、負傷数や消耗が回復する事はありません。気絶は、肉体や精神を休めるための睡眠とは異なるからです。ただし、気絶の原因となった効果が取り除かれた後、「１d６」時間が経過しているのなら、GMは、そのキャラクターが「意識を失ったまま、気絶状態から睡眠状態に移行した」と判断しても構いません。

拘束状態

・**概要**：ロープや蔓が巻き付く、粘液の塊に取り込まれるなどして、

身動きが不自由になっている状態です。
　単に「拘束」と表記されている場合もあります。
　【拘束攻撃】の場合、同じ名称であっても、別々の武器であるなら、それらがもたらす拘束状態は重複します。ただし、拘束ペナルティを合計する事はありません。あくまでも、複数の武器によって拘束されている状態であり、適用される拘束ペナルティは、最大のものだけです。このルールについては「拘束を伴う武器の扱い」（⇒１５６頁）も参照してください。

・**解説：**拘束状態をもたらす効果の中には、全身を拘束するものもあれば、下半身だけを拘束するものもあります。そのため、拘束状態になった事による影響は、その原因となったアイテムや特殊能力、呪文などの効果ごとに異なるため、詳細はそれぞれの効果の説明を確認してください。多くの場合、操作系判定や運動系判定を伴う行動を制限されたり、判定そのものにペナルティを受けたりします。
　特にその原因となった効果に記載がない限り、拘束状態にある者は、拘束を解除しない限り、移動できません。拘束を解除する方法も効果ごとに異なるため、それぞれの説明を参照してください。
　多くの場合、拘束の解除を行うための判定の達成値と、拘束の原因となった効果の達成値とで「達成値の較べ合い」（⇒基本１３２頁）を行い、勝利したら拘束を解除できます。もし、特に解除方法が記載されていない場合は、自由行動で、自動的に解除できます。
　脱出判定で解除が可能な拘束効果を２つ以上受けている場合、１回の脱出判定（⇒基本１５１頁）ですべての拘束を解く事が可能です。つまり、脱出判定の達成値と、拘束の原因となった効果の達成値とで「達成値の較べ合い」をして、その達成値が「脱出判定の達成値」未満である拘束をすべて解除できるわけです。一方で、その達成値が「脱出判定の達成値」以上である拘束はそのまま残ります。
　この時、拘束している武器を相手が保持しているかどうかで、拘束の原因となった効果の達成値が変化する事はありません。また、脱出判定にボーナスを得る事もありません。ただし、GMが不自然に思うようであれば、武器を手放している場合は脱出判定に＋２程

度のボーナスを与えても良いでしょう。

・**影響を受けるデータ**：投分銅（ボーラ）（⇒基本380頁）や血滴子（フライング・ギロチン）（⇒基本382頁）、鞭（ウィップ）（⇒基本378頁）などによる【拘束攻撃】（⇒基本264頁）を受けた者は、拘束状態になります。

　また、《粘糸（スパイダーウェブ）》（⇒基本308頁）や《捕縛（ホールド）》（⇒基本363頁）、《流砂（クイックサンド）》（基本⇒303頁）の効果を受けた者もまた、拘束状態として扱います。

　あるいは、蔦縄（ローパー）（⇒基本584頁）や長蟲（ワーム）（⇒基本587頁）などの特殊能力「丸呑み」、粘菌（スライム）（⇒基本583頁）や緑粘菌（グリーンスライム）（⇒基本588頁）などの特殊能力「取り込み」、熊（ベア）（⇒基本594頁）の特殊能力「ベアハッグ」を受けた者も、拘束状態になります。この場合、対象は移動が不可能になりますが、その他の行動に制限やペナルティはありません（ただし、自動的にダメージを受けてしまうなどの悪影響は受ける事があります）。また、この効果を維持している間、効果の使用者は「近接距離」を超えて対象から離れる事はできません。

　瘤甲虫（バンプビートル）（⇒基本586頁）や飛竜（ワイバーン）（⇒基本596頁）などの特殊能力「飛行」を持つ者が、飛行中に拘束状態になってしまうと、飛行を続けられなくなったものとして扱い、地面に落下します。これについては、「飛行に関するルール」（⇒129頁）を確認してください。

行動不能状態

・**概要**：何らかの原因によって、まったく行動できない状態の事です。
　単に「行動不能」と表記されている場合もあります。

　行動不能状態では、「気絶状態」（⇒108頁）や「睡眠状態」（⇒117頁）も、行動不能状態の一種として扱われます。

・**解説**：行動不能になったキャラクターは、その原因となった効果に特別な記載がない限りは、即座に「転倒」（⇒120頁）します。

　さらに、行動不能状態の間は、まったく行動できなくなります。

また、原則として「抵抗系判定、知識系判定、感知系判定」以外のすべての判定が行えず、感知系判定には−４のペナルティを受けます。一方で、もし意識を保っており、その原因となった効果に特別な記載がないのであれば、会話は可能です。

行動不能状態は、その原因となった効果が取り除かれない限り、解除されません。

・**影響を受けるデータ**：《雷矢（サンダーボルト）》（⇒基本３５４頁）に付随する効果を受けると、行動不能状態になります。

また、《停滞（スロウ）》（⇒基本309頁）によって先制力が0未満になった場合も、行動不能状態となります。もし、行動不能状態の間に《停滞》が解除されると、先制力は「0未満（マイナス）」として扱い、先制力0のキャラクターの後で行動します。

痛打表（⇒基本２０１頁）の「出目１」の効果を受けると、行動不能状態になります。

骨折状態

・**概要**：どこかの部位の骨が折れている状態です。

単に「骨折」と表記されている場合もあります。

骨折状態は、その部位ごとに受けます。このため、１体のキャラクターが複数の骨折状態を受ける事があります。

・**解説**：骨折した場合、その部位は「使用不能状態」（⇒１１４頁）になります。

例外的に使用不能にならない場合もありますが、その場合でも何らかのペナルティを受けます。ペナルティの内容は、骨折の原因となった効果に記載されています。

骨折は、《小癒（ヒール）》で「軽癒状態」まで回復します。しかし、完全に回復させる事はできません。また、複数の箇所を骨折している場合は、１箇所の骨折しか「軽癒状態」にできません。どの箇所が回復するかは、ランダムに決定してください。

もし《治療（リフレッシュ）》や《蘇生（リザレクション）》を使用するのなら、そのキャラクターが受けているすべての骨折が完全に回復します。

また、安静にして自然治癒を試みる場合は、すべての骨折が「1d6＋3」日間で「軽癒状態」まで回復し、その後、「1d6＋3」日間で完全に回復します。

「軽癒状態」は、一応、骨はつながっていますが、完全に治ったわけではないため、その部位を使用した判定に大失敗（1ゾロ）すると再び骨折してしまいます。

なお、骨がない怪物は骨折しません。骨がない怪物は、粘菌や魔霧などです。しかし、石人形などの破壊可能な硬い素材で形作られている怪物は、骨に相当する構造を持っていると判断できるため、骨折を適用しても構いません。

最終的には、怪物に骨があるかないかはGMが判断してください。

・**影響を受けるデータ**：痛打表（⇒基本201頁）の「出目2」の効果を受けると、骨折状態になります。

支配状態（弱or強）

・**概要**：精神を支配されて操られている状態です。

原則として、1体のキャラクターが複数の相手から支配状態を受ける事はありません。別の者から支配状態になる効果を受けた場合は、「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）で支配権を奪い合います。

・**解説**：支配状態にある者は、自らの判断よりも、支配効果の使用者（以下、使用者）の命令を優先して、これに従います。しかし、自分の判断でまったく行動できなくなるわけではありません。特に命令されていなければ、食事や睡眠などの生命維持に必要な活動を、いつも通りに行います。また、呪文や特殊能力などに対する抵抗や、攻撃に対する防御も同様です。

支配状態にある者が複雑な命令を実行できるかは、その知能によって異なります。

例えば、「知能：低い」以下である場合は、あまり複雑な命令は理解できず、実行できません。そのため、「○○を△△で攻撃しろ」、「○○を守れ」、「○○と一緒に移動しろ」のような短く単純な命令でなければ実行できません。

しかし、「知能：人並み」以上である場合は、より複雑な命令を理解し、実行できます。それだけでなく、命令の内容から使用者の目的を推測し、その達成のために自ら最善と思える手段を判断して提案する事もできます。しかし、どのような場合も、使用者の命令を無視したり背いたりする事はありません。

戦闘になった場合、使用者は、自分の手番に、自由行動で支配状態にある者に命令を与える事ができます。この命令は、発声する必要はなく、念じるだけで可能です。

また、使用者や味方が【統率(習熟)】以上を習得している場合、支配状態にある者を自分と同じ行動順で行動させる事ができます。この時、【統率】の対象になった者は、【統率】を使用したキャラクターに支援効果を与える事が可能です。支援効果を与えた場合、そのラウンドの間の【統率】の対象になった者の主行動は自動的に消費されます。

支配状態には、「支配状態(弱)」と「支配状態(強)」の２種類があります。

「支配状態(弱)」にある者は、自らの信念を裏切る行為、大切な人を害する行為、自らの生命を重大な危険に晒すような行為を命じられた場合、魂魄抵抗判定(魂魄反射)を行えます。この判定の達成値と、支配効果を使用された際の達成値とで、「達成値の較べ合い」(⇒基本132頁)を行ってください。

勝利すれば、命令を拒絶できます。しかし、支配状態は解除されません。ただし、魂魄抵抗判定の達成値が、支配効果を使用された際の達成値よりも「４」以上高かった場合は、命令を拒絶するだけでなく、支配状態も解除されます。一方、「支配状態(強)」では、自らの命に重大な危険がある場合にさえ、使用者の命令を忠実に実行しようとします。

「支配状態(強)」にある者の多くは、呪文の効果で生み出されたり召喚されたりしたキャラクターです。彼らは、呪文による強力な支

配力によって、知能が「知能：命令による」まで低下してしまいます。このため、自らの判断で行動する事ができません。

　しかし、食事や睡眠などの生命維持に必要な活動は、いつも通りに行えます。また、呪文や特殊能力などに対する抵抗や、攻撃に対する防御も同様です。

　ただし、食事も睡眠も防御もしてはならないと命令すれば、そのように実行します

・**影響を受けるデータ：**《小鬼（クリエイト・ゴブリン）》（⇒基本304頁）、《巨人（クリエイト・ジャイアント）》（⇒基本305頁）、《竜牙兵（ドラゴントゥースウォリアー）》（⇒基本343頁）、《使役（コントロール・スピリット）》（⇒基本354頁）で作成された怪物は「支配状態（強）」として扱います。

　《支配（コントロール・アニマル）》（⇒基本306頁）による効果は、「支配状態（弱）」として扱います。

　《鎮静（トランスファー・メンタルパワー）》（⇒基本327頁）では、支配状態も「精神に悪影響を及ぼす効果」として扱い、引き受ける事が可能です。もし呪文によって創られた「知能：命令による」の怪物の支配状態を解除した場合、命令を受けていない状態と同じように扱います（ただし、術者自身が支配状態を受ける危険性があるため、このような使用法は非常に危険です）。

　上位魔神や魔神将（⇒基本615頁）が持つ特殊能力「魔神召喚」で現れる怪物は、「支配状態（強）」の状態で現れ、命令をまだ受けていないものとして扱います。術者（使用者）が自由行動で命令を出す事で、次のラウンドから行動が可能です。

使用不能状態

・**概要：**骨折などの原因により、特定の部位が動かない状態です。

　単に「使用不能」と表記されている場合もあります。

　使用不能状態は、その部位ごとに受けます。このため、１体のキャラクターが複数の使用不能状態を受ける事があります。

・**解説：**使用不能になった部位は、その機能を果たさなくなります。

　このため、例えば利き腕が使用不能状態になったら、手に持って使用する武器を保持できなくなります。利き腕ではないほうの腕が使用不能状態になった場合は、片手用の武器なら使用できますが、両手用の武器は使用できません。
　一方で、腕が使用不能状態になっても、素手攻撃は行えます。しかし、その攻撃によるダメージは、装甲値で軽減される前に半分になります。
　また、片脚が使用不能状態になった場合は、移動力が半減します。そして、両脚が使用不能状態になった場合は、移動できなくなります。脚が使用不能状態になった場合は、転倒する可能性もあります。
　腕や脚以外の部位が使用不能になった場合も、何らかのペナルティを受けます。
　いずれの場合も、使用不能状態になる事で、どんなペナルティがあるかは、その原因となった効果の解説を参照してください。
　使用不能状態は、その原因となっている骨折などの状態異常を解除したら、同時に解除されます。これによって、その部位は再び使用できるようになります。
　使用不能状態の解除方法は、その原因である効果や状態異常ごとに設定されていますので、そちらを確認してください。
・**影響を受けるデータ：**痛打表（⇒基本２０１頁）の「出目３」の効果によって攻撃に使用する部位が破壊された場合、その部位は使用不能状態になります。

出血状態：レベル（ｎ）

・**概要：**大怪我をして、激しく出血している状態です。そのため、放置していれば死に至ります。
　出血状態は、同じ効果からでも重ねて受けます。これによる出血状態は累積し、その「レベル（ｎ）」が上昇します。
・**解説：**出血状態の「レベル（ｎ）」は、現在、そのキャラクターが受けている「出血状態を与える効果」の数です。このため、出血状態になる効果を２回受けたキャラクターは、「出血状態：レベル２」にな

ります。

　この時、同じ原因による「出血状態」の効果を２回受けたとしても、他の状態異常とは異なり、その効果は累積するため、出血状態は「レベル２」に上昇します。

　出血状態にあるキャラクターは、激しく動かず、布で傷口を圧迫するなどしていれば、１０分ごとに「出血状態のレベル（ｎ）」点消耗します。しかし、戦闘中などで激しく動き回っている場合は、３０秒（１ラウンド）ごとに消耗するため、ラウンド終了時ごとに「出血状態のレベル（ｎ）」点消耗します。怪物の場合は「（２ｄ６）×出血状態のレベル（ｎ）」点負傷します。このダメージは装甲値で軽減できません。

　また、出血状態になっているキャラクターの負傷数や消耗は、睡眠によって回復（⇒基本２１３頁）する事はありません。

　出血状態は、負傷数を回復させる効果で回復させる事ができます。《小癒（ヒール）》や治癒の水薬（ヒールポーション）、応急手当（⇒基本１５５頁）などの負傷を回復させる手段によって「５」点以上の負傷数を回復させた場合、出血状態を「１レベル」だけ回復します。この時、現在の負傷数が「４」点以下であるなどして、実際に「５」点以上の負傷数を回復させられない状況であっても、負傷数を「５」点以上回復するような効果を受けた場合は、出血状態が「１レベル」だけ回復します。この場合、負傷数と出血状態は同時に回復します。このため、出血状態の回復の代わりに、負傷数が回復しないという事はありません。ただし、これらの効果では、たとえどんなに多くの負傷数を回復したとしても、１回の回復機会には「１レベル」しか回復させられません。

　また、こうした効果によって負傷数が完全に回復しても、出血状態のレベルが１以上残っているのなら、外傷はなくなりますが、体内で出血状態は継続します。このため、１０分または３０秒（１ラウンド）ごとに、「出血状態のレベル（ｎ）」点消耗します。

　一方、《治療（リフレッシュ）》や《蘇生（リザレクション）》を使用した場合は、出血状態が何レベルであっても「０」まで回復します。

　どのような場合も、出血状態のレベルを「０」にした場合、出血状態は完全に解除されます。

睡眠状態

・**概要**：眠っている状態です。「行動不能状態」（⇒１１０頁）の一種としても扱われます。

　単に、「睡眠」と表記されている場合もあります。

・**解説**：睡眠状態には、自然に眠っている場合もあれば、呪文や特殊能力などの効果を受けて強制的に眠らされている場合もあります。

　睡眠状態になったキャラクターは、即座に「転倒」（⇒１２０頁）します。

　さらに、眠っている間は、まったく行動できなくなり、会話をする事もできません。また、抵抗系判定以外のすべての判定が行えません。

　眠っているキャラクターを目覚めさせるためには、「誰かが呼びかける」、「身体を揺さぶられる」、「１点以上負傷する」、「近くで大きな音が鳴る」、「（２d３）時間が経過する」などの「睡眠から目覚めてもおかしくない出来事が発生する」と意識を取り戻します。どのような出来事が「睡眠から目覚めてもおかしくない出来事」にあたるかは、最終的にはGMが判断します。

　呪文や特殊能力などで強制的に眠らされている場合は、その効果が取り除かれない限り、目覚める事はありません。ただし、効果によっては、目覚めさせる事ができる場合もあります。こうした場合、その多くは、一度、睡眠をもたらす効果が取り除かれると、その効果を再び受ける事はありません。詳しくは、それぞれの効果の解説を確認してください。

　ある程度の時間、睡眠状態にあったキャラクターは、負傷数や消耗、継戦カウンターなどが回復します。詳しくは、「睡眠による回復」（⇒基本２１３頁）を参照してください。

　また、何らかの状態異常を受けていた場合、睡眠によって状態異常が回復したり改善されたりする事があります。状態異常の回復については、受けている状態異常の解説を確認してください。

・**影響を受けるデータ**：《惰眠（スリープ）》（⇒基本３０９頁）、《酩酊（ドランク）》（⇒基本３５８頁）の場合、その効果が持続している間で

も、「睡眠から目覚めてもおかしくない出来事が発生する」と意識を取り戻します。

また、大目玉（ビッグアイドモンスター）（⇒基本６１４頁）の特殊能力「眠りの視線」による効果は、睡眠状態にする効果として扱います。この効果を受けた場合、１時間の間は「目覚めてもおかしくない出来事」によっても目覚めません。

気付け薬（⇒基本４０８頁）を使用すると、「達成値、または目標値１９」以下の効果による睡眠を解除します。

精神共有状態

・**概要**：何らかの手段で、自由に動かせるもう１つの体（肉体とは限りません）を獲得している状態です。

自由に動かせるもう１つの体を「分体」、分体を操るキャラクターを「本体」と呼びます。

本体は、同時に、２体以上の分体と精神共有状態にはなれません。また、分体が分体を持つ事もできません。そのような状態が発生すると、本体と分体の精神共有状態は解除されます。

・**解説**：本体は、分体と精神的なつながりを持ち、その感覚を共有しています。そして、自身の体と同様に自在に分体を操作できます。

分体を操って行動する場合、次のルールに従ってください。

本体は、分体を思い通りに動かせる

呪文やアイテム、特殊能力などの効果による外部からの干渉がない限り、分体が本体の指示を無視したり、指示に逆らったりする事はありません。

本体は、分体が見たり聞いたりしたものを、自分が見聞きしたように感じ取ります。分体がその感覚器官を持っている限り、嗅覚、味覚、触覚をも同様に共有します。このため、本体は分体の感覚を用いて感知系判定を行えます。一方で、本体は、いつでも、この分体との感覚共有を断ち切る事ができます。

本体は、分体を通して得た情報をもとにして、知識系判定を行え

ます。本体が知識系判定を行った場合、その結果による影響は本体と分体の両方が受けます。
　本体と分体の精神はつながっているため、消耗と消耗ランクを共有しています。この消耗の共有は、感覚の共有とは異なり、任意に断ち切る事はできません。
　一方で、負傷数は、本体と分体で個別に管理します。
　分体は、本体の呪文使用回数を使って、本体が習得している呪文を行使する事ができます。ただし、触媒は、分体が所持していなくてはなりません。また、呪文に「１日に１回」などの回数制限がある場合、その回数も共有します。
　本体と分体のどちらかが活動している間、もう片方は休息できません。また、本体と分体のいずれかが意識を失ったり死亡したりした場合、精神共有状態は強制的に解除されます。

⚜ 分体が判定する場合

　分体が「体力点」や「技量点」を用いる判定を行う場合は、分体自身の能力値を用いて基準値を計算し、判定します。この時、分体が受けている効果や状態異常などが判定に影響を与えます。また、本体の消耗ランクによるペナルティも影響します。
　分体が「魂魄点」や「知力点」を用いる判定を行う場合は、本体の能力値を用いて基準値を計算し、判定します。この時、本体と分体の両方が受けている効果や状態異常などが判定に影響を与えます。本体と分体が同じ効果を受けている場合は、ボーナスであっても、ペナルティであっても、一方しか適用しません。また、本体の消耗ランクによるペナルティも判定に影響を与えます。

⚜ 分体が戦闘する場合

　先制判定は、本体と分体がそれぞれに行って、個別に行動順を決定します。
　本体と分体が同時に戦闘している場合、本体が行う「知識系判定、抵抗系判定」以外の判定には－４のペナルティを受けます。

分体は、継戦カウンターを持ちません。このため、分体のみが戦闘している間は、本体が「継戦カウンターのチェック」を行います。このとき、分体の負傷数は考慮しません。

本体と分体が同時に戦闘している場合、１ラウンドに行う「継戦カウンターのチェック」は、本体が行う１回だけです。

・影響を受けるデータ：《分身（アザーセルフ）》（⇒基本２９７頁）によって生み出される分身と、術者は精神共有状態になります。詳しくは、《分身》の改訂データ（⇒１５９頁）を参照してください

転倒状態

・概要：地面に転んで横になっている状態です。

単に「転倒」と表記されている場合もあります。

・解説：気絶したり眠ったりして、意識を失った場合は、原則として即座に転倒します。また、何らかの原因で移動力が「０」になった場合も、立っている事ができなくなり、転倒します。

転倒したキャラクターは、「抵抗系判定、知識系判定」以外のすべての判定に－４のペナルティを受けます。

転倒から起き上がるのは、自由行動です。

転倒から起き上がった場合、転倒状態は解除されますが、転倒による判定へのペナルティはそのラウンドの終了時まで継続されます。

このため、転倒から起き上がったキャラクターが攻撃や呪文の使用を行った場合、その命中判定や呪文行使判定に－４のペナルティを受けます。同様に、そのラウンド中に攻撃を受けた場合には、回避判定や盾受け判定に－４のペナルティを受けます。

・影響を受けるデータ：《泥罠（スネア）》（⇒基本３５５頁）の効果を受けた者は転倒します。転倒している状態では移動できないため、移動中に転倒した場合は、移動は即座に終了します。

また、痛打表（⇒基本２０１頁）の「出目６」の効果、【受け身】（⇒基本２５２頁）、《突風（ブラストウィンド）》（⇒基本３１８頁）や《突撃（チャージング）》（⇒３４１頁）、大猪（ジャイアントボア）（⇒基本

589頁）や悪魔犬（ワーグ）（⇒基本591頁）の特殊能力「体崩し」などは、転倒を引き起こします。

毒状態

・**概要**：継続的に影響を及ぼす毒属性の効果を受けている状態です。
・**解説**：毒には、その効果が一瞬で終わるものと、継続するものとがあります。このうち、一瞬で効果が終わる毒を受けても、毒状態にはなりません。例えば、毒の効果によって負傷したり消耗したりしても、これによって被った負傷数や消耗は、以後、毒属性とは無関係になります。

　しかし、効果が継続する毒を受けた場合は、その効果が失われるまでの間、毒状態として扱われます。

　毒状態は、その原因となった毒属性の効果を取り除くと解除されます。

　毒属性の効果を取り除くには、特定の時間が経過するか、毒属性の効果を取り除く効果を持つ呪文やアイテムを使用しなければなりません。あるいは、定期的に行う何らかの抵抗系判定に成功すると取り除ける場合もあります。

　どのような場合にその効果が取り除けるかについて、詳しくはそれぞれの効果の解説を参照してください。
・**影響を受けるデータ**：《解毒（キュア）》（⇒基本324頁）や《竜命（ドラゴンプルーフ）》（⇒基本344頁）、解毒剤（アンチドーテ）（⇒基本407頁）は、毒状態を解除します。

　また、《竜息（ドラゴンブレス）》（⇒基本345頁）の「毒の竜息」の効果を受けると、3ラウンドの間、毒状態になります。

　あるいは、トリカブトの毒（⇒基本408頁）、巨大鼠（ジャイアントラット）（⇒基本582頁）の特殊能力「鼠毒」、大黒蟲（ジャイアントローチ）（⇒基本585頁）の特殊能力「病毒」、蛇鶏（コカトリス）（⇒基本589頁）の特殊能力「石化の嘴」、蛇王（バジリスク）（⇒基本593頁）の特殊能力「石化の牙」、毒蛇（ヴェノムスネーク）（⇒基本596頁）の特殊能力「毒牙」、仕掛け人（ランナー）（⇒基本627頁）

の特殊能力「毒武器」の効果を受けた場合は、毒状態になります。

病気状態

・**概要**：病気属性の効果を受けている状態です。
　単に「病気」と表記されている場合もあります。
・**解説**：病気状態は、その原因となった病気属性の効果を取り除くと解除されます。
　病気属性の効果を取り除くには、特定の時間が経過するか、病気属性の効果を取り除く効果を持つ呪文やアイテムを使用しなければなりません。あるいは、定期的に行う何らかの抵抗系判定に成功すると取り除ける場合もあります。
　どのような場合にその効果が取り除けるかについて、詳しくは「病気」(⇒133頁)の解説や、病気それぞれの効果を参照してください。
・**影響を受けるデータ**：《解毒（キュア）》(⇒基本324頁）は、病気状態を解除します。
　屍者（ゾンビ）(⇒基本603頁）の特殊能力「腐病」を受けた者は、病気状態になります。

瀕死状態

・**概要**：《保存（プリザベーション）》などの効果によって、負傷数が「生命力の2倍」以上、あるいは消耗ランクが「5」になっても死亡せず、生き延びている状態です。
　単に、「瀕死」と表記されている場合もあります。
・**解説**：瀕死状態になると、意識を失います。もし直前に自立していたのなら、「転倒」(⇒120頁）します。以後、負傷数や消耗は自然回復しなくなりますが、呪文やアイテムなどの効果によって回復させる事は可能です。
　ただし、負傷数や消耗を完全に回復させたとしても、それだけでは瀕死状態からは回復しません。また、キャラクターを瀕死状態に留めている効果がすべて解除された場合、そのキャラクターは死亡します。

瀕死状態にあるキャラクターを安全に目覚めさせるためには、《蘇生(リザレクション)》(⇒302頁)による回復が必要です。

また、瀕死状態でも負傷数が「生命力の3倍（怪物なら表記の2倍）」以上になると死亡します。あるいは、さらに1点以上の「消耗」を受けると死亡します。

魅了状態(弱or強)

・**概要**：何らかの効果で魅了され、その効果を使用した者に対して友好的、あるいは、より親密な感情を抱かされている状態です。

原則として、1体のキャラクターが複数の相手から魅了状態を受ける事はありません。別の者から魅了状態になる効果を受けた場合は、「達成値の較べ合い」(⇒基本132頁)で支配権を奪い合います。

・**解説**：魅了状態には、「魅了状態(弱)」と「魅了状態(強)」があります。

「魅了状態（弱）」にある者は、魅了効果の使用者を家族や恋人、とても親しい友人のように認識します。このため、自分に損害がないか、あったとしてもわずかであるなら、その願いを叶えてあげたいと考えます。

ただし、自分が大きな損害を受けてしまう可能性が高かったり、自分の生命が脅かされたりする場合は、使用者の願いを叶える事を思い留まる事ができます。また、使用者を非難したり敵対したりする者に対しては、可能な限り、仲裁を試みます。ただし、合理的な理由があれば、使用者の言葉を疑う事もあります。

もし使用者の言動に疑いを持ち、自分が使用者に抱いている感情に違和感が生じた場合には、魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行えます。この判定の達成値と、魅了効果を使用された際の達成値とで、「達成値の較べ合い」(⇒基本132頁)を行ってください。

勝利すれば、「魅了状態（弱）」は解除されます。あるいは、その原因となった魅了効果によっては、使用者に対して疑いが生じた時点で「魅了状態(弱)」が解除される場合もあります。

「魅了状態（強）」にある者は、魅了効果の使用者を「欠かす事のできない大切な存在」として認識します。このため、自分が大きな損害を受ける可能性が高かったり、生命に重大な危険が及ぼされる状況であったりしても、使用者の願いを叶えるために行動します。また、使用者を非難したり敵対したりする者は、敵対者として認識します。

この状態にある者は、どのような事があっても使用者を疑う事はありません。このため、魅了をもたらしている効果が解除されない限り、「魅了状態（強）」が解除される事はありません。

・影響を受けるデータ：《魅了（カリスマ）》（⇒基本３０１頁）は「効力値１０～２９」の効果を「魅了状態（弱）」、「３０以上」の効果を「魅了状態（強）」として扱います。「効力値１０～１９」の効果は、通常の「魅了状態（弱）」よりも聞いてもらえる頼みの範囲が狭くなり、それを越える頼みをされた場合は魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行えます。その達成値と、《魅了》の呪文行使判定の達成値とで「達成値の較べ合い」をして勝利したら、「魅了状態（弱）」は解除されます。

歌鳥人（ハルピュイア）（⇒基本６２３頁）の特殊能力「魅了の歌」は、「魅了状態（弱）」として扱います。ただし、歌鳥人を非難したり敵対したりする者は、敵対者として認識します。

属性別痛打表

痛打が発生した場合、基本ルールブックに掲載されている通常の「痛打表」（⇒基本２０１頁）の代わりに、より強烈な効果を持つ、この「属性別痛打表」を採用する事ができます。

「属性別痛打表」には、「斬属性痛打表」、「刺属性痛打表」、「殴属性痛打表」の３つがあり、痛打が発生した攻撃を「どの属性で行ったか？」によって使用する表が変わります。

つまり、斬属性で攻撃したのなら「斬属性痛打表」を使用し、殴属性で攻撃したのなら「殴属性痛打表」を使用するわけです。もし複数の属性を持つ攻撃手段（武器など）を使っているのなら、攻撃を実行

する前に「どの属性で攻撃するか？」を宣言しなくてはなりません。そして、必ず宣言した属性に対応する痛打表を使用してください。

また、「属性別痛打表」を採用する場合は、ＰＣ側と怪物側の両方が「属性別痛打表」を使用します。どちらかだけが「属性別痛打表」を使用するという事はありません。

「属性別痛打表」を採用するかどうかは、ＧＭとプレイヤー全員が相談して決定してください。ただし、「属性別痛打表」を採用すると、一部の状態異常に関するルールを採用する事が必須となります。この点については注意してください。

「属性別痛打表」を採用した場合、痛打が発生したら１ｄ６して、攻撃の属性に対応した痛打表を参照し、痛打の効果を決定してください。

⚜ 攻撃した対象が人型でなかった場合

痛打表は、原則として、人型の対象を攻撃した事を想定して作られています。そのため、対象が人型でなかった場合は、効果の記述が適切ではない事があります。

例えば、粘菌（スライム）などの骨がない怪物を攻撃したのに、痛打表を参照した結果が対象を骨折させる効果だった場合などです。こうした場合、ＧＭは対象に応じて効果を変更するか、１ｄ６を振り直させてください。

効果を変更する場合、対象の腕や脚などの部位を骨折状態や使用不能にする効果だったなら、代わりに対象の攻撃の威力を半分にしたり、移動力や回避力を半分にしたりするのが良いでしょう。また、出血状態の場合は、「２ｄ６」点程度の追加ダメージを与えるのが適当です。

新属性痛打表

1d6	痛打の効果
1	装甲で覆われていない急所に致命的な一撃を受けて、大量に出血します！ 攻撃を行った者は、痛打を発生させた命中判定後の効力値に+11のボーナスを得ます。また、この攻撃によるダメージは、装甲値で軽減できません。 さらに、攻撃を受けた者は「出血状態」（⇒115頁）になります。
2	顔面を切り裂かれ、噴き出した血が目に入って視界を妨げます！ 攻撃を行った者は、痛打を発生させた命中判定後の効力値に+6のボーナスを得ます。さらに、攻撃を受けた者は「出血状態」（⇒115頁）になります。以後、攻撃を受けた者は、「出血状態：レベル1」以上が継続している間、血によって視界が制限されるため、対象や相手を視認しなくてはならない判定に−2のペナルティを受けます。
3	片腕を切り裂かれ、腱を切断されます！ 攻撃を受けた者は、左右どちらかの腕が「使用不能」（⇒114頁）になります。どちらの腕の腱が切られたかは、ランダムに決定してください。ただし、すでに片方の腕の腱が断ち切られているなら、自動的にまだ腱を切られていないほうの腕が選ばれます。これによって、両腕が「使用不能」になる事もあります。この使用不能状態は、すべての負傷数を回復させると解除されます。
4	腹部を切り裂かれ、内臓にも損傷が及びます！ 攻撃を行った者は、痛打を発生させた命中判定後の効力値に+6のボーナスを得ます。さらに、攻撃を受けた者は「出血状態」（⇒115頁）になります。 あるいは、攻撃を受けた者が翼やエラなどの固有の重要器官を持っている場合、GMは「出血状態」を与える代わりに、これらの重要器官を損傷した事にできます。その場合、損傷した器官を回復させるまでの間、その器官は「使用不能」（⇒114頁）になります。このため、例えば、翼を損傷すれば飛べなくなり、エラを損傷した場合は水中で行動できなくなるなど、その器官を使用する行動ができなくなります。この使用不能状態は、すべての負傷数を回復させると解除されます。怪物の場合は、特殊能力を1つ失うものとして扱ってください。
5	片脚を切り裂かれて、腱を切断されます！ 攻撃を受けた者は、左右どちらかの脚が「使用不能」（⇒114頁）になり、即座に「転倒」（⇒120頁）します。どちらの脚の腱が切られたかは、ランダムに決定してください。ただし、すでに片方の脚の腱が断ち切られているなら、自動的にまだ腱を切られていないほうの脚が選ばれます。これによって、両脚が「使用不能」になれば完全に移動ができなくなります。この使用不能状態は、すべての負傷数を回復させると解除されます。
6	鎧の留め具が壊されたり、継ぎ目が切り裂かれたりします！ 攻撃を受けた者は、鎧が脱落して、装甲値が「0」点になります。 攻撃を受けた者が鎧ではなく、甲羅や鱗などによって装甲値を得ている場合は、甲殻が割れる、体毛が削がれる、鱗が剥がれるなどして、装甲値が失われたものとして扱います。いずれの場合も、痛打を発生させた攻撃によるダメージは、装甲値を失った後で適用されます。 壊れた鎧は戦闘後に回収できます。しかし、「破損状態」（⇒130頁）になっているため、役に立たなくなっています。破損した鎧は、街に帰れば修理できます。 詳しくは「破損状態」の説明を参照してください。

刺属性痛打表

1d6	痛打の効果
1	装甲で覆われていない急所に致命的な一撃を受けて、大量に出血します！ 攻撃を行った者は、痛打を発生させた命中判定後の効力値に+11のボーナスを得ます。また、この攻撃によるダメージは、装甲値で軽減できません。 さらに、攻撃を受けた者は「出血状態」（⇒115頁）になります。
2	喉を貫かれ、血が器官に入って呼吸困難になります！ 痛打を発生させた攻撃によるダメージは、装甲値で軽減できません。 さらに、攻撃を受けた者は「出血状態」（⇒115頁）になります。以後、攻撃を受けた者は、「出血状態：レベル1」以上が継続している間、発声できなくなる上に、ラウンドの終了時ごとに余分に1点消耗します。
3	装甲で覆われていない神経が集中する場所を貫かれ、激痛に襲われます！ 痛打を発生させた攻撃によるダメージは、装甲値で軽減できません。 攻撃を受けた者は「出血状態」（⇒115頁）になります。さらに、「目標値：この攻撃で受けた負傷数+1」の「魂魄抵抗判定（魂魄反射）」に失敗すると激痛に耐えきれずに「気絶」（⇒108頁）します。
4	攻撃を受けた者は、腹部を貫かれて、内臓を損傷します！ この攻撃による適用ダメージには、「冒険者レベル」点が加算されます。さらに、攻撃を受けた者は「出血状態」（⇒115頁）になります。 あるいは、攻撃を受けた者が翼やエラなどの固有の重要器官を持っている場合、GMは「出血状態」を与える代わりに、これらの重要器官を損傷した事にできます。その場合、損傷した器官を回復させるまでの間、その器官は「使用不能」（⇒114頁）になります。このため、例えば、翼を損傷すれば飛べなくなり、エラを損傷した場合は水中で行動できなくなるなど、その器官を使用する行動ができなくなります。この使用不能状態は、すべての負傷数を回復させると解除されます。怪物の場合は、特殊能力を1つ失うものとして扱ってください。
5	手を傷つけられて、持っている武器や盾を手放します！ 攻撃を受けた者は、左右どちらかの手を負傷して、その手に持っていた武器または盾を手放してしまいます。ただし、大篭手（ガントレット）（⇒基本389頁）などの手袋のように手や腕に填めて使用する装備品は手放しません。 どちらの手を傷つけられたかは、ランダムに決定してください。一度、傷つけられたほうの手を、再び傷つけられる事もあります。 以後、負傷したほうの手を使用する操作系判定に−2のペナルティを受けます。両手を使用する操作系判定にも同様にペナルティを受けます。 このペナルティは、左右いずれかの手を負傷するたびに、最大で−8まで累積します。そして、すべての負傷数を回復させると、すべてのペナルティが解除されます。 攻撃を受けた者が武器を持っておらず、拳や牙などを攻撃に使用している場合は、その部位が破壊されるため、以後、その者が与えるダメージが半分になります。その上で、命中判定や盾受け判定にも−2のペナルティを受けます。このペナルティも最大で−8まで累積します。このペナルティも、すべての負傷数を回復させると解除されます。
6	脚を貫かれて、動きが鈍ります！ 攻撃を受けた者は、脚を負傷して、運動系判定に−2のペナルティを受けます。 このペナルティは、脚を負傷するたびに、最大で−8まで累積します。そして、すべての負傷数を回復させると、すべてのペナルティが解除されます。

殴属性痛打表

1d6	痛打の効果
1	頭部に強烈な衝撃を受けて、意識が朦朧とします！ 攻撃を受けた者は、「1d3」ラウンドの間、意識が朦朧として「行動不能」（⇒110頁）になり、即座に「転倒」（⇒120頁）します。
2	顔面の骨が砕けて、顔が変形します！ 痛打を発生させた攻撃によるダメージは、装甲値で軽減できません。 攻撃を受けた者は、「目標値:この攻撃で受けた負傷数+1」の「魂魄抵抗判定（魂魄反射）」に失敗すると、激痛に耐えきれずに「気絶」（⇒108頁）します。 また、顔面が変形するため、相手に好印象を与えるための交渉判定に−4のペナルティを受けます。顔面の変形は、《小癒》や治癒の水薬では回復しませんが、《治療》、《蘇生》で完全に回復して消え去り、交渉判定へのペナルティもなくなります。
3	腕の骨が粉砕され、武器や盾を取り落とします！ 攻撃を受けた者は、左右どちらかの腕が「骨折」（⇒111頁）します。どちらの腕を骨折したかは、ランダムに決定してください。ただし、すでに片方の腕を骨折しているなら、自動的にまだ骨折していないほうの腕が選ばれます。これによって、両腕が「骨折」になることもあります。骨折したら、その手に持っていた武器または盾を手放してしまいます。ただし、大篭手（ガントレット）（⇒基本389頁）などの手袋のように手や腕に填めて使用する装備品は手放しません。 　攻撃を受けた者が武器を持っておらず、拳や牙などを攻撃に使用している場合、その部位が破壊されるため、以後、その者の攻撃が与えるダメージが半分になります。
4	肋骨が折れて肺に突き刺さり、呼吸困難になります！ 攻撃を受けた者は、肋骨を「骨折」（⇒111頁）して呼吸困難になり、発声できなくなります。 痛打を発生させた攻撃によるダメージは、装甲値で軽減できません。さらに、ラウンドの終了時ごとに余分に1点消耗します。この「発声できず、ラウンド終了時ごとに消耗する状態」は、肋骨の骨折が回復すると、解除されます。
5	脚の骨を打ち砕かれて、転倒します！ 攻撃を受けた者は、左右どちらかの脚が「骨折」（⇒111頁）し、即座に「転倒」（⇒120頁）します。どちらの脚を骨折したかは、ランダムに決定してください。ただし、すでに片方の脚を骨折しているなら、自動的にまだ骨折していないほうの脚が選ばれます。これによって、両脚が「骨折」になれば完全に移動ができなくなります。
6	強烈な打撃によって弾き飛ばされます！ 攻撃を受けた者は、「目標値：この攻撃で受けた負傷+1」の体力抵抗判定（体力反射）に失敗すると、攻撃を行った者とは反対の方向に「攻撃を行った者の体力点（m）」だけ弾き飛ばされて「転倒」（⇒120頁）します。この時、弾き飛ばされた先に他のキャラクターがいた場合、そのキャラクターはダメージは受けませんが、一緒に「転倒」します。

飛行に関するルール

【飛行】や【飛翔】、特殊能力「飛行」を持っているキャラクターは、空中を飛行する事ができます。あるいは、呪文などの効果によっても飛行できる場合があります。

このようにして、キャラクターが空中を飛行している状態を、「飛行状態」と言います。

飛行状態を維持するには、１ラウンドの間に、原則として「近接距離」以上の移動を行うか、１点消耗する事で滞空しなければなりません。呪文などの効果で飛行している場合は、これ以外の方法で飛行状態を維持できる場合もあります。詳しくは、効果の解説を参照してください。

このため、鎧などによる移動力へのペナルティなどを加えた後の移動力合計が５未満であるキャラクターは飛行できません。

移動も行わず、滞空もしなかった場合は、飛行状態が解除されて墜落します。この時、地上から３m以内であれば、無事に地面に降り立つ事ができます。しかし、３mを超える高所から墜落した場合は、「落下ダメージ」(⇒基本２０９頁)を受けます。

また、飛行状態にある者は、「抵抗系判定、知識系判定」以外のすべての判定に、次の「飛行ペナルティ」を受けます。このペナルティは、すべて合計します。

飛行ペナルティ

飛行状態	ペナルティ
滞空する場合	−2
3mを超える高度で飛行する場合	−4
以後、飛行する高度3mごと	−2

３m未満の高度を飛行している場合、飛行ペナルティは受けません。

・影響を受けるデータ：《浮遊(フロート)》(⇒基本３１９頁)による浮遊は飛行状態として扱います。ただし、呪文の効果によって消耗を

受ける事なく滞空が可能で、飛行ペナルティも受けません。

《竜翼（ワイドウィング）》（⇒基本３４８頁）による飛行は、飛行状態として扱います。また、瘤甲虫（バンプビートル）（⇒基本５８６頁）、群昆虫（スウォーム）（基本⇒５９１頁）などの特殊能力「飛行」による飛行も、飛行状態として扱います。

武器や防具の破損

武器や防具が壊れて、その性能が低下している状態を「破損状態」と呼びます。また、破損状態になる事を「破損する」と言います。

多くの場合、破損状態になった武器や防具は、機能を完全に失って使用できなくなります。こうした場合、その威力や装甲値、盾受け値は「０」になったものとして扱います。

破損状態をもたらす効果の中には、武器や防具の威力や装甲値を低下させるだけのものもあります。もし、これらの効果によって、威力や装甲値、盾受け値が「０」以下になった場合は、その武器や防具は機能を完全に失って使用できなくなります。この時、武器の威力は１ｄ３を「２」点、１ｄ６を「４」点として計算します。

破損した武器や防具の修理

破損状態になった武器や防具は、鍛冶職人に修理してもらう事で、その性能を元に戻す事ができます。ただし、修理には、専用の施設が必要であるため、鍛冶職人が工房を構えている街まで戻る必要があります。

武器や防具の修理に必要な期間は、「１ｄ３」日程度です。

しかし、特殊な武器や防具なら、大きな都市にいる職人しか修理できないかもしれませんし、特別な素材を必要とするかもしれません。当然、必要とする日数も増えるでしょう。

修理した場合の費用は、修理する武器や防具の「値段の10分の１」程度です。

ＰＣたちがいる街に修理可能な職人がいるかどうかや、修理に必要な期間、費用については、最終的にはGMが決定してください。

修理した場合、その武器や防具の性能は元に戻ります。

・影響を受けるデータ：《腐食（ラスト）》（⇒基本３４８頁）の効果を受けた武器と防具は、威力や装甲値、盾受け値が「０」になって「破損状態」になります。このため、使用できなくなります。

また、人喰粘菌（ブロブ）（⇒基本６１８頁）の特殊能力「溶かす」を受けた防具や、痛打表（⇒基本２０１頁）の「出目５」の効果で脱落した鎧は、破損状態になります。

【職人】技能による修理判定

「破損状態」は【職人】技能で修理できます。この場合、「技量集中＋修理する武器や防具の素材に対応する【職人】技能によるボーナス」を基準値とします。これを「修理判定」と呼びます。

修理判定の目標値は、「破損状態の修理目標値」（以下の表を参照）です。

修理判定に、必要な期間は「１ｄ３」日です。

修理判定は、必要な日数を費やした後で１回だけ行えます。この判定に失敗した場合、再び修理判定を行うには、もう一度、必要な日数を費やす必要があります。

修理判定に成功した場合、その武器や防具は元の性能を取り戻し、完全な状態に戻ります。

ただし、【職人】技能による修理には、それぞれの分野ごとの「職人道具」が必要である事に注意してください。

破損状態の修理目標値

目標値	威力、装甲値、盾受け値の低下
10	1点低下
12	2～3点低下
15	4～5点低下
19	6～8点低下
25	9点以上低下

この時、修理する武器や防具の機能が完全に失われている場合は、その威力や装甲値、盾受け値が「０」になっているものとして、低下分を算出してください。武器の威力は、１ｄ３を「２」点、１ｄ６を「４」点として計算します。

【工作】技能による応急修理

【工作】技能を習得しているなら、「技量集中＋【工作】技能によるボーナス」を基準値として、応急修理を試みられます。

これを「応急修理判定」と呼びます。

応急修理判定の目標値は、「破損状態の修理目標値」（修理判定と同じ）です。

応急修理判定に必要な期間は、「１ｄ３」時間です

応急修理判定は、必要な時間を費やした後で１回だけ行えます。この判定に失敗した場合、再び応急修理判定を行うには、もう一度、必要な時間を費やす必要があります。

応急修理判定に成功した場合、以後、１日（24時間）の間、その武器や防具は元の性能に戻ります。しかし、１日（24時間）以上が経過すると、再び破損状態になり、その性能は応急修理前の状態まで低下します。

応急修理判定は、何度でも行えます。しかし、その目標値は、判定の成功失敗に関係なく、「応急修理をした回数」だけ上昇していきます。

【工作】技能による応急修理に特別な道具は必要ありません。

怪物の防具が破損した場合

怪物の防具が破損状態になった場合、何で装甲値を得ているかによって修理が可能かどうかが変わります。

例えば、鎧によるものなら、ＰＣと同じ方法で修理できます。あるいは、新しいものを着用すれば装甲値は元に戻ります。甲殻や体毛、鱗などの場合は、長期の療養によって回復します。ＧＭは、再生能力を持っている、容易に作り直せる、手当てをしてくれる者が

いるなどの理由によって、早期に回復した事にしても構いません。

病気

四方世界にも、多くの病気が存在します。

病気に罹患すると、判定にペナルティを受けたり、特定の時間が経過するごとに消耗したりします。これらの悪影響は、病気ごとに異なります。

病気に罹患した場合、自然治癒に期待して安静にしておくのが普通です。裕福な者なら、医師に治療してもらったり、治療薬（⇒346頁）を使ったりするでしょう。あるいは、十分な寄進ができるなら、神官に《解毒（キュア）》（⇒基本324頁）などの病気の効果を解除する呪文をかけてもらう事も可能です。

病気は、ほとんどの場合、6時間～1日の間に1回、体力抵抗判定（体力持久）を行って成功する事で自然に治癒したり、快方に向かったりします。この時、体力抵抗判定を行う周期や目標値は、病気ごとに設定されます。また、患者が快適かつ安全な場所で、安静にしていないのなら、GMは状況によって－2～－6程度のペナルティを与えても構いません。

なお、精神に影響を与える病気の場合は、体力抵抗判定ではなく、魂魄抵抗判定（魂魄持久）を行います。

また、病気の中には、感染症もあります。感染症の場合、患者の近くにいる他のキャラクターは、特定の時間が経過するごとに、体力抵抗判定（体力反射）または魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行い、失敗すると病気に罹ります。

GMは、四方世界にどんな病気が存在するかを考え、その病気に罹った場合の悪影響、体力抵抗力判定または魂魄抵抗判定を行う周期と、その時の目標値などの詳細を設定してください。

病気のサンプルデータ

⚜ 風邪

風邪に罹ったら、発熱、咳、くしゃみ、鼻水などの症状があります。

この病気に罹患した場合、即座に１点消耗します。さらに、以後、風邪が治癒するまでの間、すべての判定に－１のペナルティを受けます。

風邪の患者は、１２時間ごとに「目標値１０」の体力抵抗判定（体力持久）を行わなくてはなりません。この判定に成功すると、風邪は治癒します。しかし、失敗した場合は、１点消耗します。また、身を隠している場合などでは１ｄ６して「１」が出たら、咳やくしゃみが出そうになります。咳やくしゃみを我慢するには、「目標値１２」の体力抵抗判定（体力集中）に成功しなければなりません。

風邪は感染症であるため、患者の近くにいるキャラクターは「目標値１０」の体力抵抗判定（体力反射）に失敗すると感染します。また、患者の近くに居続ける限り、３時間ごとに同様の判定を行わなくてはならず、失敗すると風邪に感染します。

すでに風邪に罹患している患者は、感染したかどうかを判定する必要はありません。

⚜ 石皮病

皮膚が石のように硬くなってしまう病気です。

この病気に罹患した場合、即座に１ｄ６して、出目が「１～３」なら「体力点」、「４～６」なら「技量点」が１点減少します。

以後、１日ごとに「目標値１５」の体力抵抗判定（体力持久）を行わなくてはなりません。成功すると、減少した「体力点」か「技量点」のいずれかが１点回復します。両方が減少している場合、どちらが回復するかは先と同じ方法で決定します。そして、「体力点」と「技量点」の両方が元の数値まで回復したら、石皮病は治癒します。

しかし、失敗した場合は、再び「体力点」か「技量点」のいずれかが

１点減少します。減少する能力値は、先と同じ方法で決定してください。

この効果によって、「体力点」「技量点」のいずれかが0になった場合、患者は全身が石化して死亡します。

石皮病は感染症ではないため、患者の近くにいても感染しません。

騎乗用生物と上級騎乗戦闘

ここでは、冒険者が購入できる乗り物として使える騎乗用生物について、基本ルールブックよりも詳細な扱い方を解説します。

さらに、騎乗用生物を使った上級騎乗戦闘についても解説します。

騎乗用生物の扱い方

騎乗用生物は、ＰＣが入手できるアイテムと同様の資産であり、プレイヤーが戦闘中に扱うデータでもあります。そのため、GMは、魔法のアイテムなどと同じように、むやみにその命や所有権を奪うべきではないという点に留意しておきましょう。

騎乗用生物の値段やデータは、「騎乗用生物」（⇒３６８頁）に掲載されています。このデータは、極力、プレイヤーの負担にならないように簡略化されたものです。

ここで解説されていない状況などが発生した場合、GMは怪物の扱いを参考にしながら、適宜判断してください。

乗り降りの手順

戦闘していない場合、騎手は騎乗用生物へ３０秒程度かければ騎乗できます。

騎乗している間、騎手は騎乗用生物の移動力を使って移動できます。そして、騎手と騎乗用生物は、同じ場所に存在しているものとして扱います。

戦闘中やGMが緊張状態であると判断した場合には、騎手は主行動を費やして、「近接距離」にいる騎乗用生物に騎乗できます。ただし、騎乗したラウンド中は、騎乗用生物は移動も主行動も行えません。
騎手が騎乗用生物から降りる場合も、同様です。ただし、騎手が3mの高さからの「2d6」点の落下ダメージ(⇒基本209頁)を覚悟で騎乗用生物から飛び降りるなら、自由行動で降りる事もできます。

【騎乗】と騎乗用生物の判定

【騎乗】(⇒基本289頁)を習得している者は、騎乗用生物に騎乗して走らせるだけなら判定する必要はありません。しかし、【騎乗】を習得していないなら、目標値10の「騎乗判定」(⇒基本289頁)に成功する必要があり、失敗すると3mの高さから振り落とされて「2d6」点の落下ダメージ(⇒基本209頁)を受けます。
【騎乗】を習得している者でも、炎の中に飛び込ませたり、高い障害物や幅の広い溝を跳び越えさせたりしようとするなど、騎乗用生物の生命に危険が及ぶような行為を実行させるためには、騎乗判定を行わなくてはなりません。この時の目標値は、「騎乗用動物のレベル+6」に「実行させたい行動の難しさや状況などによってGMが決定したボーナスやペナルティ」です。
成功すれば、騎乗用生物は騎手の望む行動を実行してくれますが、失敗するとそのラウンドの間は何の行動も行いません。

騎乗用生物の長距離移動判定

騎乗用生物は、長距離移動判定(⇒基本161頁)を得意としています。このため、騎乗用生物が長距離移動判定を行う場合は、「騎乗用生物のレベルの3倍+4」を基準値とし、「【騎乗】によるボーナス」を加算します。

騎乗用生物の判定の基準値

騎乗用生物が「呪文抵抗判定、命中判定、防御判定」以外の判定を

行う場合は、その知能によって達成値を決定します。

騎乗用生物の知能による達成値

騎乗用生物の知能	判定の基準値
「命令による」「本能のまま」「低い」	騎乗用生物のレベル+【騎乗】によるボーナス
「人並み」	騎乗用生物のレベルの2倍+【騎乗】によるボーナス
「高い」	騎乗用生物のレベルの3倍+【騎乗】によるボーナス

騎乗用生物の食費

騎乗用生物には、草や生肉などの飼料と水が必要です。

冒険中の場合、水や植物のある野外であれば、飼料代がかからずに済む場所も多いでしょう（GM判断）。ですが、町や村などの集落ではお金を払って飼料を買う必要があります。

飼料代は１頭につき１日あたり銀貨１枚、宿屋で馬小屋を使わせてもらうなら１泊あたり銀貨２枚です。ただし、飼料の質や立地によって代金は変化しますし、宿泊客には無料で飼料や馬小屋を提供してくれる良心的な宿もあるかもしれません。必要な代金は、最終的にはGMが決定してください。

広い場所のみ有効

騎乗用動物は、広い場所でだけ連れ歩けます（GM判断）。このため、ほとんどの迷宮や坑道、地下洞窟に連れて行くのは難しいと言えます。馬や駱駝の場合、高さと幅が少なくとも４m程度なければ、騎乗して乗り入れる事はできません

騎乗していない状態

騎乗用生物は騎乗されていない時には、基本的に自主的に移動したり、その他の行動を行いません。騎手から離れて１０分程度は、おとなしくその場で留まります。ロープで繋がれたり馬小屋に入れられたりしているなら、水や餌に困らない限りはいつまでも待ち続けます。

騎乗用生物は自由な状態で放置（放牧）されている場合、１０分程

度が経過しても騎手が戻らないなら、半径数ｋｍ以内の範囲で水や食料、寝る場所などを物色し始めます。それでも「１ｄ６」時間に一度程度は、騎手と離れた場所の様子を窺いに戻ります。

もし「１ｄ３」日が経っても騎手が騎乗生物のもとへ戻らなかった場合、騎乗用生物は直近で世話になった馬小屋などへ地力で帰って行くでしょう（GM判断）。

上級騎乗戦闘

騎乗用生物に騎乗して戦闘を行う場合、「騎乗戦闘」（⇒基本２１５頁）のルールを参照してください。ここでは、「騎乗戦闘」よりも一歩進んだ騎乗生物を使った戦闘のルールについて解説します。

騎乗時の行動順

戦闘中、騎乗用生物の行動順は、騎手と同じです。これは、騎手が騎乗用生物に乗っていない場合でも同様です。このため、騎乗用生物自身は先制判定を行いません。

騎手と騎乗用生物のどちらが先に主行動を行うのかについては、騎手が決定できます。

騎乗用生物の戦闘中の行動

騎乗用生物は、戦闘やその他の緊迫した場面では、騎手が騎乗しているのなら騎手の望む移動や行動をしてくれます。

移動、主行動、自由行動

騎手と騎乗用生物は、騎手が騎乗しているか、お互いに「近接距離」以内にいるなら、１ラウンドの間に「移動、主行動、自由行動」を好きな順序で実行できます。

例えば、騎手であるＰＣが軍馬に騎乗している場合、軍馬の移動力まで移動した後、騎手と軍馬のどちらが先に近接攻撃しても構いません。

また、この時、騎手と騎乗用生物が攻撃する対象は同じであっても異なっていても構いません。

なお、騎乗用生物に「走る（移動力×2mまで）」または「全力移動（移動力×4mまで）」を行わせるラウンドには、通常どおり騎乗用生物もその騎手も、判定にペナルティを受けたり、主行動に制限を受けたりします（⇒基本194頁）。

騎乗用生物への逃亡指示

騎手は騎乗していない場合、「近接距離」以内にいる騎乗用生物に対して、尻を叩いたり口笛を吹くなどの合図を送るという自由行動で、「逃亡指示」を出せます。

逃亡指示を出された騎乗用生物は、まだ移動していないならそのラウンドの間に、もう移動し終えているなら次のラウンドの行動順で、戦闘から逃亡します。

敵は逃げ出す騎乗用生物に対して移動妨害（⇒基本181頁））を行えますが、基本的には騎乗用生物がいないほうが戦闘を有利に進められるため、あるいは、他に優先して攻撃すべき対象がいるため、たいていの場合は見逃されます。

戦闘から逃亡した騎乗用生物は、10分後には戦闘を行っていた場所へ戻って来ます。

騎乗用生物へのダメージ

騎乗用生物には、生命力が設定されておらず、代わりに耐久力が設定されています。

耐久力とショック

騎乗用生物にダメージが与えられ、一度に耐久度を超える負傷を受けた場合、騎乗用生物はショックを受けます。どれだけ負傷が大きくても、1回のダメージでは1回しかショックを受けません。

騎乗用生物がショックを受けた際、騎手は後述の「鎮静化の騎乗判定」を行わなければなりません。

騎乗用生物は３回目のショックを受けると、死んでしまいます。

騎乗用生物についてはショックを受けた回数だけを数えるため、負傷の蓄積を算出する必要はありません。騎乗用生物が死亡した際には、騎手は騎乗用生物から振り落とされて３mの高さからの落下し、「２d６」点の落下ダメージ（⇒基本２０９頁）を受けた上で、「転倒状態」（⇒１２０頁）になります。

ショックからの回復

騎乗用生物のショックは、騎乗用生物が６時間以上の休息をとることで、１日に１回分だけ回復します。例えば、ショックを２回受けている騎乗用生物は、６時間休息するとショックを１回だけ受けている状態に回復します。

それとは別に、騎乗用生物は《小癒（ヒール）》（⇒基本３２８頁など）や《治療（リフレッシュ）》（⇒３０５頁など）などの負傷数を回復する効果でも、ショックを回復できます。こうした効果で回復する場合、騎乗用生物の耐久度以上の『回復量』ごとに、ショック１回分を回復します。例えば、「耐久度１２」で、ショックを２回受けている場合、『回復量』が「１１以下」では、ショックは回復しません。『回復量』が「１２～２３」なら、ショック１回分だけを回復します。そして、『回復量』が「２４以上」なら、ショック２回分を回復します。

鎮静化の騎乗判定

騎手の騎乗している騎乗用生物がショックを受けた際、騎手は落ち着かせるために騎乗判定を行わなければなりません。

鎮静化のための騎乗判定は、「技量集中＋【騎乗】によるボーナス」を基準値に、「騎乗用動物のレベル＋６」を目標値とします。

成功すれば、騎乗用生物は即座に落ち着いて何の問題も起こりません。しかし、失敗した場合は、騎乗用生物は興奮のために暴れ、次のラウンドの騎手の手番までの間、騎手の望む移動や行動を行わなくなります。さらに、騎乗用生物が暴れている間、騎手と騎乗用生物は抵抗系判定を除くすべての判定に－４のペナルティを受けます。

鎮静化の騎乗判定に大失敗した場合、騎手は騎乗用生物から振り落とされてしまいます。この場合、騎士は3mの高さからの「2d6」点の落下ダメージ(⇒基本209頁)を受けた上で「転倒状態」(⇒120頁)になります。

騎乗用生物の士気判定（モラルチェック）

騎乗用生物は、騎手が意識を保っている限り、士気判定（モラルチェック）(⇒基本184頁)に自動的に成功します。

もし、騎手が意識を失ったり戦闘からいなくなった場合、騎乗用生物は「モラル：レベル＋3」として士気判定を行い、失敗すると逃亡しようとします。

騎乗用生物と移動妨害

騎乗用生物に騎乗している際の移動妨害(⇒基本181頁)と、移動妨害判定(⇒基本147頁)についてです。

移動妨害判定、及び、移動妨害への対抗判定(⇒基本148頁)では、騎手と騎乗用生物はそれぞれが「1体のキャラクター」として扱われます。

このため、騎乗している騎手が、移動妨害を行う場合、あるいは移動妨害を受けた場合、常に移動妨害判定や移動妨害への対抗判定に、「近接距離」以内に味方であるキャラクターが1体いるものとして＋2のボーナスを受けます。

ただし、騎手の「近接距離」内から離れてしまった騎乗用生物は、移動妨害を行う事もなく、また移動妨害判定や移動妨害への対抗判定に影響を与える事もありません。

その他の騎乗用生物の扱い方

騎乗用生物と転倒

騎乗用生物が「行動不能状態」(⇒110頁)になるか、「転倒」(⇒120頁)すると、騎手は騎乗生物から振り落とされます。この場合、

３mの高さから落ちて「２d６」点の落下ダメージ（⇒基本２０９頁）を受けた上で「転倒状態」（⇒１２０頁）になります。

　騎手は、騎乗している間は、振り落とされない限り、転倒状態になりません。

⚜ 戦闘中に騎乗用生物を手なづける

　戦闘中に、自分のものではない騎乗用生物に騎乗する事は原則としてはできません。しかし、GMは騎乗用生物を手懐けて騎乗できる事にしても構いません。

　自分のものではない騎乗用生物を手懐けるには、調教判定（⇒１８７頁）が必要です。

　味方勢力の騎乗用生物であれば、主行動を費やして、「騎乗用生物のレベル＋６」を目標値として調教判定を行えます。一方、敵勢力の騎乗用生物なら目標値は「騎乗用生物のレベル＋１２」になります。

　いずれの場合も、調教判定に成功すると、以後はその騎乗用生物に騎乗できるようになります。

⚜ ２人乗り

　騎乗用生物には、騎手とは別にもう1人を乗せる事ができます。

　このようにして騎乗用生物に乗る騎手以外のキャラクターを「同乗者」と言います。

　同乗者が騎乗用生物に乗り降りするためには、主行動を費やします。ただし、騎手と騎乗用生物がもう１人の「近接距離」に近づいたラウンドの間、つまり騎手と騎乗用生物の移動や主行動が終わったラウンド後でも乗り降りすることが可能です。騎手と騎乗用生物の行動順の前にもう1人が乗り降りすることも可能です。

　同乗者は、騎乗用生物に命令したり、操ったりする事はできません。

　同乗者は、騎手と騎乗用生物と同じ位置に存在するものとして扱い、移動妨害判定や移動妨害への対抗判定に対しては何の影響も与えません。

　同乗者を乗せると、騎乗用生物の移動力は半分に低下します。同時に、騎乗用生物と騎手は、抵抗系判定を除くすべての判定に−2のペナルティを受けます。さらに、同乗者は、自分の意思で移動できず、抵抗系判定を除くすべての判定に−4のペナルティを受けます。

ルールに関する補足と注釈

職業や技能が必要な判定

　多くの判定は、判定に適用できる職業や技能を習得していなくても、基本値をもとにして行う事ができます。
　こうした判定を、適用できる職業や技能を持たないまま行う場合は、基本値がそのまま基準値となり、「基準値（＝基本値）＋２ｄ６＋ＧＭが決定する状況などによるボーナスやペナルティ」で判定する事になります。
　しかし、判定の中には、必要な職業、技能を習得していなければ行えないものもあります。例えば、挑発判定（⇒基本１４７頁）を行うためには、【挑発】（⇒基本２６１頁）を習得している必要があります。同時に、【挑発】を習得していたとしても、戦士か武道家を１レベル以上で習得していなければ、やはり挑発判定は行えません。
　このような職業や技能を習得していなければ行えない判定として、どのようなものがあるかは「職業や技能が必要な判定リスト」で確認してください。

職業や技能が必要な判定リスト

職業や技能が必要な判定	必要な職業や技能	参照頁
祈祷判定	神官or竜司祭or死人占い師+【祈祷】	基本276頁
呪文行使判定	呪文遣い系職業	基本143、227頁
呪文維持判定	呪文遣い系職業	150頁、基本144、228頁、
赦しの秘跡判定	神官or竜司祭+【赦しの秘跡】	189頁
戦術移動判定	【戦術移動】	基本251頁
冒険以外での収入判定	【労働】or【生産業：○○】or【職人：○○】or【芸能：○○】	基本288頁
挑発判定	戦士or武道家+【挑発】	基本147、261頁
直感判定	【先入観なし】	基本281頁
瞑想判定	魔術師or精霊使いor死人占い師+【瞑想】	基本277頁
矢の加工の判定	【工作】or【職人：木工】	基本286頁
吸血鬼専用技能が必要な判定	**必要な職業や技能**	**参照頁**
邪悪感知判定	【邪悪感知】	91頁
吸血判定	【吸血】	87頁
吸血鬼感知判定	【吸血鬼感知】	88頁
魔眼判定	【魔眼：○○】	96頁

耐性と無効

呪文や特殊能力、アイテムの効果には、特定の属性の効果を無効化したり、抵抗系判定へのボーナスを得られるものがあります。

これらの効果の処理について解説します。

無効

「○無効」は、「○」で指定されている属性を持つダメージや悪影響を無効化します。

このため、「○無効」を持つキャラクターは、「○」で指定された属

性だけを持つダメージや悪影響はいっさい受けません。
　しかし、指定されていない属性が含まれている場合は、無効化できません。
　例えば、怪物の飛竜(ワイバーン)(⇒基本596頁)や赤竜(レッドドラゴン)(⇒567頁)などは、特殊能力「炎無効」を持っています。
　これらの怪物は、火属性だけを持つ《火球(ファイアボール)》(⇒基本316頁)や《火葬(クリメイション)》(⇒278頁)、飛竜や火竜が持つ特殊能力「火のブレス」によるダメージをいっさい受けません。しかし、「火・風」の2つの属性を持つ、本書で改訂された《熱波(ヒートウェイブ)》(⇒165頁)からは、ダメージを受けます。

耐性、完全耐性

「○耐性」は、「○」で指定されている属性を含むダメージや悪影響から身を守ります。
　このため、「○耐性」を持つキャラクターは、「○」で指定された属性を含むダメージや悪影響に対して、その抵抗系判定にボーナスを得たり、ダメージや悪影響そのものを無効化したりします。
　また、「完全耐性(○○)」を持っているキャラクターは、「○○」で指定されている属性を含むダメージや悪影響をまったく受け付けません。
　このように、「○耐性」の一部は、「○無効」を含んでいる効果になっています。
　これらの耐性の効果については、それぞれの効果の記述を確認してください。
「○耐性」や「完全耐性」は、「○無効」と異なり、指定されている属性を含んでいれば、他の属性を持っていても効果があります。
　例えば、《呼気(ブリージング)》(⇒基本318頁など)は、対象に「水耐性」を与える呪文です。このため、《呼気》の効果を受けたキャラクターは、水属性だけを持つダメージや悪影響を受け付けなくなり、水属性を含むダメージや悪影響に対しては、その抵抗系判定に+4のボーナスを得ます。これによって、《竜息(ドラゴンブレス)》(⇒基

本345頁）の「氷の竜息」によるダメージはいっさい受けず、《酩酊（ドランク）》（⇒基本358頁など）に対してはその体力抵抗判定に＋4のボーナスを得ます。

　また、《竜命（ドラゴンプルーフ）》（⇒基本344頁）も、類似する効果を持ち、対象に「火、毒耐性」を与えます。このため、対象のキャラクターは、火属性か、毒属性のどちらかだけ、あるいは火・毒属性だけを持つダメージや効果を受け付けなくなり、どちらかの属性を含むダメージや効果に対しては、その抵抗系判定に＋2のボーナスを得ます。

　一方、「斬耐性」や「刺耐性」（⇒いずれも基本367頁）は、指定している属性を含む攻撃によるダメージを半分に軽減します。

無効や耐性を無視する例外的な効果

「〇無効」や「〇耐性」を無視して悪影響を与えてくる効果も存在します。例えば、《解呪（ディスペル）》（⇒基本326頁）には、「これらの効果は、あらゆる耐性を無視して適用されます」という記述が追加されています。このため、《解呪》は特殊能力「完全耐性（毒、病気、精神）」を持つ怪物に対しても効果があります。

表記に関する注釈

怪物の支援効果などにある「威力」の表記について

　怪物の支援効果などにある「威力」は、原則として近接攻撃と遠隔攻撃の威力を指すため、呪文や特殊能力の威力は含まれません。

同じ効果の重複と累積

　技能や呪文、怪物の特殊能力、アイテムなどは、同じ名称のものは、原則として効果が重複したり累積したりはしません。

　すでに何らかの呪文や特殊能力などの影響を受けているキャラクターに対して、もう一度、同じ呪文や特殊能力などをかける事は可能です。しかし、効果を発揮するのは達成値が高いほうだけです。

達成値が同じだった場合は、古い効果のほうが有効となります。

ただし、呪文や特殊能力などの中には、例外的に同じ名称でも、効果が重複したり累積したりするものがあります。例えば、支援効果による威力や達成値などへのボーナスは、（別々の個体である）同じ名称の怪物からの支援効果であっても累積されます。詳しくは、それぞれの効果についての解説を確認してください。

因果点に関する補足

「用途１．判定結果の向上」（⇒基本167頁）に関する補足

「判定結果の向上」後の効力値

この用途で、命中判定や呪文行使判定などの効力値が結果に影響を与える判定を成功や大成功にした場合、効力値は「判定結果の向上」以前に行った判定の達成値によって決定されます。

例えば、《力矢（マジックアロー）》（⇒基本３２１頁）の呪文行使判定の達成値が「８」だった場合、「難易度１０」を下回るため、その効果は発動しません。

この結果を「判定結果の向上」で成功に変更した場合、先に行った呪文行使判定の達成値をそのまま使用し、効力値は「８」となります。通常、「効力値８」では、エネルギーの矢は１本も出現しませんが、因果点の使用による「判定結果の向上」で結果を成功に変更した場合に限り、もっとも効果が低い効力表の一番左側にある「効力値１０～１４」が適用されます。

他の呪文の呪文行使判定の結果を「判定結果の向上」によって成功に変更した場合も、同様に処理してください。

複数の対象との「達成値の較べ合い」に対する祈念判定

複数の対象との「達成値の較べ合い」（⇒基本１３２頁）に対して、その結果を向上させようとする場合は、「最も悪い結果」を参照して、その結果を向上させるものとします。

例えば、【薙ぎ払い】(⇒基本２７２頁)によって複数の対象を攻撃した場合、その命中判定が「大成功」か「大失敗」なら、「判定結果の向上」を行う余地はありません。しかし、それ以外の結果だった場合は、達成値を算出して、対象が行う防御判定の「達成値と較べ合い」を行います。

この時、１体以上の対象が防御判定が成功していたら、「最も悪い結果」は「失敗」になり、因果点の使用による「判定結果の向上」では、これを「成功」に変更できます。

この結果は、すべての防御判定に成功した対象に有効です。このため、すべての対象に【薙ぎ払い】による攻撃が命中した事になります。ただし、防御判定に大成功した対象には、この結果は適用されません。

もし、すべての対象が防御判定に失敗した場合は、「最も悪い結果」は「成功」になります。このため、「判定結果の向上」によって、これを「大成功」にする事ができます。この結果、効力値に＋５されるため、対象に与えるダメージが増加します。また、すべての対象は「痛打表」(⇒２０１頁)の効果を受けなければなりません。

《火球(ファイアボール)》(⇒基本３１６頁)のような複数の対象に、同時に呪文抵抗判定を行わせる呪文の場合も、同様に処理してください。これによって「成功」を「大成功」にした場合は、効力値の上昇に伴って『半径』と『威力』も変化し、新たな対象が巻き込まれる可能性があります。新たに巻き込まれた対象は、即座に呪文抵抗判定を行わなくてはなりません。

GMは、特定の対象１体との「達成値の較べ合い」に対して「判定結果の向上」を行う事を許可しても構いません。この場合、他の対象との「達成値の較べ合い」の結果が「失敗」だったとしても、同時に攻撃した(または呪文の対象とした)特定の対象１体への結果を「成功」から「大成功」に向上させる事ができます。このようにして、特定の対象１体への判定結果を向上させた場合、その対象にのみ影響を与える『威力』や『修正値』などは増加しますが、他の対象への『威力』や『半径』などの全体に影響する数値は変化しません。『持続時間』も、《恐

慌（パニック）》（⇒基本３１３頁）や《竜吠（ドラゴンロアー）》（⇒基本３４６頁）のように対象にだけ影響する場合は変化しますが、《泥罠（スネア）》（⇒基本３５５頁）のように全体に影響する場合は変化しません。

先制判定に対する祈念判定

先制判定の結果を「判定結果の向上」で向上させた場合は、先制力を引き上げる事ができます。先制判定は、大失敗でない限り、常に（たとえ、行動順がすべてのキャラクターの中で最下位だったとしても）成功しているものとして扱い、その結果を大成功に変更する事が可能だからです。

先制判定の結果を大成功に変更した場合、先制力は「先制判定の達成値＋５」になります。

「用途２.サイコロの振り直し」（⇒基本167頁）に関する補足

この用途で因果点を使用する場合の「祈念と判定以外でサイコロを振った時」というのは、『「祈念と判定」以外』でサイコロを振った時の事です。つまり、この用途で振り直せるサイコロには、「祈念で振ったサイコロ」と「判定で振ったサイコロ」の両方が含まれないのです。

この用途で振り直せるサイコロは、算出するダメージ、回復量の決定、睡眠状態（⇒１１７頁）の持続時間のようなランダムな数量の決定などで振られたサイコロという事になります。

因果点に関するその他の補足

ＰＣは、《小鬼（クリエイト・ゴブリン）》（⇒基本３０４頁）や《粘菌（クリエイト・スライム）》（⇒２７７頁）で創り出されたり、《使役（コントロール・スピリット）》（⇒基本３５４頁）や《魔神（サモン・デーモン）》（⇒２９３、３１０頁）で召喚されたりした怪物の行動に対しても、因果点を使用できます。ただし、因果点が１２点以上になった場合は、以後、因果点は使用できなくなります。

呪文に関する補足

呪文維持に関する補足

呪文維持によって呪文の効果を持続している時、呪文維持判定を行わなくてはならないタイミングは「自分の手番が回ってきた時」と「「呪文維持判定が必要な機会」になった時」の２つあります。

呪文維持判定に失敗すると、呪文維持は途切れてしまいます。なお、術者はいつでも呪文維持を終了できます。

自分の手番が回ってきた時

１つ目は、自分の手番が回ってきた時です。

この手番の間に、主行動を費やせば、呪文維持判定を自動的に成功した事にできます。つまり、「呪文を維持する」という主行動を行ったものとして扱うのです。

一方、主行動を費やさないのなら、自由行動で、呪文維持判定を行わなくてはなりません。この時、呪文維持判定の目標値は「使用している呪文の難易度＋５」になる事に注意してください。

また、呪文維持を持続している間は、「近接距離」までしか移動できません。呪文維持に失敗した場合には、移動や主行動を普通に行えます。

手番内に呪文維持を行わなかった場合、手番の終了とともに呪文維持は途切れます。戦闘外である、特殊な効果を受けたなどの理由で、手番を迎えずに30秒（１ラウンド）が経過した場合、呪文維持は持続します。ただし「睡眠状態」「気絶状態」などで意識を失った場合、即座に呪文維持は途切れてしまいます。

「呪文維持判定が必要な機会」になった時

「呪文維持判定が必要な機会」（⇒基本１４６頁）になったら、即座に呪文維持判定（⇒１５０頁、基本１４４、２２９頁）を行わなくてはなりません。この時は、主行動を費やす必要はありません。

ただし、呪文維持判定を行う原因となった出来事によっては、判

定にペナルティを受ける事があります。例えば、ダメージを受けた場合は、「適用ダメージ（その時に被った負傷数）の３分の１」ものペナルティを受けるため、適用ダメージが６点なら－２、１０点なら－４ものペナルティを受ける事になります。これらのペナルティは、忘れずに適用しなければなりません。

一方で、「呪文維持判定が必要な機会」には、戦闘中での「ラウンドの経過」は含まれていません。ただし、継戦カウンターの処理によって消耗を受けた際には、「消耗後の消耗の合計点数」だけのペナルティを受けたうえで呪文維持判定が必要になります。

なお、GMは「呪文維持判定が必要な機会」に記載されている「機会」以外でも、キャラクターの行動や周囲の状況などによって、呪文維持判定が必要であると判断した場合には、適宜、キャラクターに呪文維持判定を行わせてください。

また、今回のルールの整理に伴い、「呪文維持判定が必要な機会」から、「主行動を行った際」の項目を削除します。

呪文の使用に呪文維持が必要な呪文

効果を発揮するまでに数ラウンドかかる呪文は、その間、呪文維持を持続させる必要があります。そのような呪文は、解説に「呪文行使判定に成功した後、さらに呪文維持判定に１回成功しなくてはなりません」などのように、呪文維持判定を行う事が指示されています。今回のルールの整理に伴い、そのように指示されている呪文維持判定も、主行動を費やせば自動的に成功し、あるいは自由行動でも（ペナルティを受ける事なく）呪文維持が可能なものとします。

基本ルールブックに掲載されている呪文では、《聖域（サンクチュアリ）》（⇒基本３２５頁）、《狩場（テリトリー）》（⇒基本３４１頁）、《胃石（ベゾアール）》（⇒基本３４８頁）が該当します。

その他、特殊な呪文維持について

《水薬（クリエイト・ポーション）》（⇒基本３０６頁）や《霊薬（クリエイト・エリクサー）》（⇒２９２頁）は、呪文の使用を初めてから効

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

果を表すまでに時間がかかるため、呪文維持を要求される呪文です。このとき、主行動では調合を行っており、呪文維持は必ず自由行動で行うものとします。

《力場（フォースフィールド）》（⇒基本３１７頁）は、手番で主行動を費やす事で呪文維持判定を行い、創り出した力場の形を変える事ができる呪文です。この行為については、処理の変更はありません。

《舞踏（ダンス）》（⇒基本３１１頁）、《聖歌（ヒム）》（⇒基本３２８頁）は、特殊な動作とともに呪文維持を行う呪文です。これらの呪文は、自由行動では呪文維持を行えません。「呪文維持判定が必要な機会」には、通常通りの呪文維持判定を行います。

触媒の入手について

呪文に必要な触媒（⇒基本２９６頁）を入手する方法については、「精霊使いの鞄」（⇒基本３９６頁）、「竜司祭の触媒入れ」（⇒基本３９５頁）、「死人占い師の小袋」（⇒３４１頁）、「多機能触媒鞄」（⇒３４２頁）の購入、【精霊の愛し子】（⇒基本２９１頁）による消費の無効化、上質な触媒（⇒基本３９６頁）、高級な触媒（⇒３４２頁）の購入があります。

ここでは、それ以外の触媒の入手方法を解説します。

普通の触媒の購入

GMの許可があれば、普通の品質の触媒を購入する事ができます。

例えば、《力与（エンチャント・ウェポン）》（⇒基本３００頁）の「蜜蝋」や《粘糸（スパイダーウェブ）》（⇒基本３０８頁）の「にかわ」といった日用品は、銀貨３枚で購入できます。

また、《小鬼（クリエイト・ゴブリン）》（⇒基本３０４頁）の「小鬼の歯」や竜牙爪の「竜の爪や牙」（⇒基本３４０頁）といった特殊な品物、《風化（ウェザリング）》（⇒基本３５１頁）の「風化しかけた石」や《恐怖（フィアー）》（⇒基本３６１頁）の「イナゴの死骸」といった通常商品として流通しないものは、最低銀貨３枚として、それ以上の値段で流通しているとしても構いません。

これらを参考にして、GMは触媒の値段を決定してください。

触媒の採取

ＧＭの許可があれば、ＰＣは自分で触媒を採取しても構いません。

ＰＣが自分で触媒を採取しようとすると、それなりの時間がかかります。また、何らかの判定が必要となってくるでしょう。

例えば、《粘糸（スパイダーウェブ）》（⇒基本３０８頁）の「蜘蛛の巣」、《捕縛（ホールド）》（⇒基本３６３頁）の「虫や鳥の羽」などのようなよく見かける物品である場合は、森の中を１時間探し歩いてから観察判定を行い、その「達成値１０」ごとに普通の品質のものを呪文１回分入手するとしても良いでしょう。そうした場合、判定の結果に関係なく、翌日になるまでは、同じ場所ではその触媒は発見できないものとするべきです。

《小鬼（クリエイト・ゴブリン）》（⇒基本３０４頁）の「小鬼の歯」や《巨人（クリエイト・ジャイアント）》（⇒基本３０５頁）の「巨人の歯」などの怪物から入手できる触媒は、対応する怪物を１体倒すごとに、呪文１回分の触媒が手に入る事にして構いません。

また、普通の小石や砂は、より簡単に入手できるはずです。ただし、最適なものを探すには、やはりそれなりの時間と判定を必要とします。

ＧＭは、これらの例を参考にして、ＰＣが自分で触媒を採取する場合の必要な時間と判定を決定してください。

技能の使い方に関する注釈

使用を宣言する技能

技能の中には、使用を宣言する事で、初めてその効果を発揮するものがあります。このような技能については、「使用を宣言する技能リスト」を参照してください。

このリストにある技能は、使用を宣言しない限り、いっさい効果はありません。一方、このリストにない技能は、常にその効果を発揮しているものとして扱います。

使用を宣言する技能

技能名	使用を宣言するタイミング	参照頁
冒険者技能		
【受け流し】	「受け流し」を持つ武器や盾で回避判定を行う時	基本261頁
【受け身】	ダメージを受けた時	基本252頁
【強打攻撃・斬】	「強打・斬」を持つ武器で斬属性の近接攻撃を行う時	基本262頁
【強打攻撃・殴】	「強打・殴」を持つ武器で殴属性の近接攻撃を行う時	基本263頁
【曲射】	弩弓の遠隔武器で遠隔攻撃を行う時	基本266頁
【斬落(きりおとし)攻撃】	「斬落」を持つ武器で斬属性の攻撃を行う時	基本264頁
【拘束攻撃】	「拘束」を持つ武器で殴属性の攻撃を行う時	基本264頁
【護衛】	自分以外のキャラクターが攻撃を受けた時	基本259頁
【采配】	他のキャラクターを【統率】する時	176頁
【死角移動】	死角移動を行う時	基本267頁
【刺突攻撃】	「刺突」を持つ武器で刺属性の近接攻撃を行う時	基本263頁
【呪文儀式】	集団詠唱を行う時（博識判定、魔法知識判定へのボーナスは常時）	177頁
【戦術移動】	戦術移動を行う時	基本251頁
【速射】	「速射」を持つ武器で遠隔攻撃の命中判定を行う時	基本265頁、改訂データは本書158頁
【狙撃】	狙撃を行う時	基本268頁
【多重詠唱】	呪文を使用する時	180頁
【挑発】	挑発を行う時	基本261頁
【薙ぎ払い】	「用途：両手」の武器で斬or殴属性の近接攻撃を行う時	基本272頁
【二刀流】	両手に「用途：片手」の武器を1つずつ持って戦う時	基本271頁
【発勁】	素手攻撃または格闘武器による近接攻撃のダメージを決定する時、ダメージ算出のためにサイコロを振った後	基本270頁
【見切り】	回避判定を行う時	基本269頁、改訂データは本書158頁

技能名	使用を宣言するタイミング	参照頁
一般技能		
【祈祷】	祈祷を行う時	基本276頁
【獣憑き】	「完全獣化」または「半獣化」する時	68頁
【信仰心:○○】	奇跡や祖竜術を使用する時	基本290頁
【統率】	他のキャラクターの行動順を自分と同じにする時（統率判定へのボーナスは常時）	基本276頁
【瞑想】	瞑想を行う時	基本277頁
獣人専用技能		
【壁歩き】	移動する時	60頁
【注入毒】	素手攻撃による近接攻撃を行う時	63頁
【角】	「角攻撃」で近接攻撃を行う時	64頁
【粘糸／粘液】	「粘糸／粘液発射」で攻撃を行う時	65頁
【飛翔】	飛行する時	66頁
吸血鬼専用技能		
【影渡り】	移動する時	86頁
【吸血】	「咬み付き攻撃」で近接攻撃を行う時	87頁
【霧化】	移動する時	89頁
【眷属召喚】	眷属を召喚する時	89頁
【再生】	30秒（ラウンド終了時）ごとに再生する時	91頁
【血の狂騒】	指定された判定のいずれかを行う時	93頁
【飛行】	飛行する時	95頁
【変身】	変身する時	95頁
【魔眼：○○】	魔眼を使用する時	96頁
【眷属化】	吸血によって対象を死亡させた時	98頁
【邪な土】	消滅の危機から脱出する時	100頁
【隷属化】	吸血によって対象にその生命力と同等の負傷を与えた時	101頁

技能の同時使用

攻撃を強化する技能は、１回の攻撃に対して、複数を組み合わせて使用できます。ただし、【速射】（⇒基本２６５頁）と【狙撃】（⇒基本２６８頁）のように、同時に使用できない事が明記されている場合も

あります。また、【強打攻撃・斬】（⇒基本262頁）と【拘束攻撃】（⇒基本264頁）のように、使用できる条件を同時に満たす事ができない組み合わせも存在します。
詳しくは、それぞれの技能の解説を参照した上で、GMが判断してください。

【受け流し】と武器や盾の併用

【受け流し】（⇒基本261頁）は、習得段階が「達人」や「伝説」になると、両手に持っている武器と盾の「受け流し」（⇒基本365頁）効果を両方とも受ける事ができるようになります。この時に得られるボーナスは、武器と盾両方の「受け流し」効果を合計した上で、習得段階によるボーナスを加算したものです。
すなわち、

最終的なボーナス＝武器の「受け流し」効果＋盾の「受け流し」効果＋習得段階によるボーナス

となります。
例えば【受け流し（達人）】を習得して「受け流し（＋１）」を持つ武器と盾をそれぞれ保持している場合は、「１＋１＋３」でボーナスの合計は「＋５」となるわけです。
【二刀流】（⇒基本271頁）と、【受け流し（習熟）】以上を習得し、「受け流し」効果を持つ武器を両手に持った場合も同様に処理してください。

拘束を伴う武器の扱い

投分銅（ボーラ）（⇒基本380頁）は手元を離れるため、相手を拘束しているかどうかに関係なく、回収しなければ再び使用する事はできません。また、血滴子（フライング・ギロチン）（⇒基本382頁）で相手を拘束している場合、拘束状態を解いた上で引き戻さなけれ

ば、再び使用する事はできません。

【拘束攻撃】を行い、対象を拘束状態にした後、攻撃を行った者は武器を持ち替えても構いません。ただし、武器を持ち替える場合は、拘束している武器を収納せず、手放して（装備欄からも外して）手を空ける必要があります。そうして、他の武器を保持したら、その武器で攻撃する事ができるようになります。

鞭を両手で保持したままの状態で、鉄靴（⇒基本３７９頁）で攻撃する事は可能です。この時、特にペナルティはありません。

【拘束攻撃】による修正は、キャラクターが受けている拘束ペナルティの中で、もっとも影響が大きいものを適用します。例えば、【拘束攻撃（初歩）】を習得している者が拘束に成功し、直後に【拘束攻撃（伝説）】を習得している者が同じ対象の拘束に成功した場合、判定への修正値は－６となります。

改訂されるデータ

基本ルールブックに掲載されている技能と呪文、アイテムのうち、次の８つのデータを改訂します。

・**技能**：冒険者技能【速射】（⇒基本２６５頁）、冒険者技能【見切り】（⇒基本２６９頁）
・**呪文**：真言呪文《分身（アザーセルフ）》（⇒基本２９７頁）、真言呪文《破裂（ガンビット）》（⇒基本３０２頁）、真言呪文《加速（ヘイスト）》（⇒基本３２０頁）、精霊術《放逐（バニッシュ）》（⇒基本３５９頁）、《熱波（ヒートウェイブ）》（⇒基本３６０頁）
・**アイテム**：鎮痛剤（⇒基本４０７頁）

これらの改訂されたデータは、本書を導入して遊ぶ場合に、GMとプレイヤー全員の同意のもとで使用してください。全員の同意が得られない場合は、基本ルールブックに掲載されている元のデータ

を使用するようにしましょう。

技能の改訂データ

冒険者技能【速射】の改訂

・**名称**：【速射】

・**解説**：「速射（－ｎ）」効果を持つ武器で遠隔攻撃を行う時、２回以上の攻撃を行えます。

【速射】の効果

得段	効果
初歩	1回の「主行動」で、同じ敵に対して2回攻撃できます。2回攻撃を行う場合は、それぞれの命中判定に−「n」のペナルティを受けます。
習熟	1回の「主行動」で、2回攻撃できます。この時、同じ敵を攻撃しても、別々の敵に攻撃しても構いません。どちらの場合も、それぞれの命中判定に−「n」のペナルティを受けます。
熟練	1回の「主行動」で、2回攻撃できます。この時、同じ敵を攻撃しても、別々の敵に攻撃しても構いません。どちらの場合も、それぞれの命中判定に−「nの2分の1」のペナルティを受けます。
達人	（前提：野伏7レベル以上）1回の「主行動」で、2回攻撃できます。この時、同じ敵を攻撃しても、別々の敵に攻撃しても構いません。どちらの場合も、1回目の攻撃にはペナルティは受けませんが、2回目の命中判定には−「nの2分の1」のペナルティを受けます。
伝説	1回の「主行動」で、3回攻撃できます。この時、同じ敵を攻撃しても、別々の敵に攻撃しても構いません。どの場合も、1回目の攻撃にはペナルティは受けませんが、2回目の命中判定には−「nの2分の1」、3回目の命中判定には−「n」のペナルティを受けます。

・**改訂した部分**：同じ敵を２回攻撃する場合と、別々の敵を攻撃する場合の処理を統一しました。

冒険者技能【見切り】の改訂

・**名称**：【見切り】／**前提**：武道家１レベル以上

・**解説**：敵の攻撃をギリギリで見切って回避します。回避判定を行う前に、【見切り】を使用するかどうかを決定できます。

【見切り】の効果

習得段階	効果
初歩	回避判定では、2d6が「11」以上で大成功する代わりに、2d6が「3」以下で大失敗します。
習熟	回避判定では、2d6が「10」以上で大成功する代わりに、2d6が「3」以下で大失敗します。
熟練	回避判定では、2d6が「10」以上で大成功します。
達人	(前提:武道家7レベル以上)回避判定では、2d6が「10」以上で大成功します。さらに、回避判定が失敗した場合、自分が受けるダメージを「武道家レベルの半分」点軽減します。
伝説	回避判定では、2d6が「9」以上で大成功します。さらに、回避判定が失敗した場合、自分が受けるダメージを「武道家レベル」点軽減します。

・**改訂した部分：**大成功と大失敗の確率を調整して、使いやすくしました。さらに、「達人」以上では、ダメージ軽減効果を追加して、高レベルの武道家の強みになるよう調整しています。

呪文の改訂データ

真言呪文《分身(アザーセルフ)》の改訂

分身 (アザーセルフ)	真言呪文	創造呪文(生命)	難易度	20

自由に操れる自分の分身を創り出します。

効果:術者自身の分身1体を「範囲:近接範囲」に生み出します。術者は「本体」、分身は「分体」として、「精神共有状態」(⇒118頁)になります。

分身の能力値、生命力、移動力、習得している技能、呪文、武技、及び、その他の特性は、呪文を使用した時の術者のデータをそのまま使用します。

ただし、消耗と呪文使用回数は本体と共有し、呪文ごとの「1日に1回」のような回数制限も共有されます。また、継戦カウンターは本体と分身のいずれかが戦闘していれば、術者に蓄積されます。

それ以外の一時的な状態の変化(負傷数、受けている有利または不利な効果、状態異常、維持している呪文など)を引き継ぐ事はありません。

分身は、本体の装備品、所持品をそのまま持っています。このうち、「装備品」と「装備品に準じるもの」は正常に複製されますが、「それ以外の所持品」は見た目のみが同一の幻として複製され、まったく役に立ちません。

分身は、「持続時間:1日」の間存在しますが、その「負傷数」が「《分身》の呪文行使判定の達成値の半分」以上になったり、精神共有状態が解除されると消滅します。

術者が分身を2体以上生み出す事も、分身が分身を生み出す事もできません。

詠唱	イーデム(同一)……ウンブラ(影)……ザイン(存在)
触媒	なし

・**改訂した部分**：本体と分身のつながりを、本書で新たに追加された状態異常「精神共有状態」（⇒１１８頁）で説明する事で、運用しやすくしました。また、さらに詳しい《分身（アザーセルフ）》の運用方法については、以下の解説を参照してください。

《分身(アザーセルフ)》の運用に関する補足

⚜ 1. 分身について

分身は、本体である術者の能力値、生命力、移動力、習得している技能、呪文、武技、及び、その他の特性をそのまま引き継ぎます。

消耗、呪文使用回数、継戦カウンターは術者と共有しています。

分身は、術者の生命力を引き継いでいますが、その「負傷数」が「《分身》の呪文行使判定の達成値の半分」以上になると消滅してしまうため、生命力は大きな意味を持ちません。一方で、分身の負傷数は、普通のキャラクターと同じように回復できます。

また、分身は、呪文の効果によって複製された術者の「装備品」と「装備品に準じるもの」を持っており、これらを使用して戦う事ができます。

ただし、術者が受けている一時的な状態の変化は受け継がれません。このため、《分身（アザーセルフ）》を使用した時、本体である術者が拘束されている場合、術者を拘束しているアイテムなどは複製されません。一方で、術者が他のキャラクターを拘束するために使用している武器は「装備品」であるため、複製されます。ただし、すでに手放してしまった投分銅（ボーラ）（⇒基本３８０頁）などの投擲武器は複製されません。

術者と分身は、「精神共有状態」にあり、精神共有状態が解除されると分身は消滅します。

術者は、２体以上の分身を生み出す事はできません。また、分身が分身を生み出す事もできません。もし、何らかの手段でそうした状況が発生した場合、すべての精神共有状態は解除されます。

詳しくは、精神共有状態(⇒１１８頁)の解説を参照してください。

⚜ 2. 分身による戦闘

術者と分身が同時に戦闘している場合、術者が行う「知識系判定、抵

抗系判定」以外の判定には－４のペナルティを受けます。

術者と分身のいずれかが戦闘していれば、継戦カウンターは術者に蓄積されます。ただし、術者の「継戦カウンターのチェック」は、１ラウンドに１回のみ行います。

分身が遠隔攻撃を行うためには、投擲しても消費されない投擲武器を使用するか、分身が出現した後で術者や他のキャラクターが持っている投擲武器や矢弾を渡さなければなりません。

戦闘中に、アイテムなどを手渡しする場合は、主行動を費やします。この時、アイテムは矢筒や石弾袋などの入れ物ごと渡す事もできます。

⚜ 3. 複製されるアイテム

術者が持っているアイテムのうち、次のものは「装備品」及び「装備品に準じるもの」として、分身と一緒に完全な形で複製されます。これには魔法や銀製、真銀(ミスリル)製のものも含まれます。

こうして完全な形で複製されたアイテムは、術者が持っているものと同じ性能を持っています。

- **「武器」欄に記載されているすべての武器**
- **「鎧」欄に記載されているすべての鎧**
- **「盾」欄に記載されているすべての盾**
- **「所持品」欄に記載されているすべての武器、鎧、盾**

上記に含まれない「所持品」欄にある職業や技能用のアイテム、矢弾類、薬品類などのアイテムはすべて、「それ以外の所持品」として見た目のみが同一の幻として複製されます。このため、これらのアイテムはまったく役に立ちません。

また、乗り物も複製されません。

すべての複製されたアイテムは、分身の消滅とともに消滅します。

真言呪文《破裂(ガンビット)》の改訂

破裂 (ガンビット)	真言呪文	付与呪文(なし)	難易度	5

小石に魔法のエネルギーを込めて、衝撃をきっかけに爆発させせます。

効果:「射程:接触」にある「対象:小石1つ」に魔法のエネルギーを込めます。小石に込めた魔法のエネルギーは、「持続時間:10分」の間持続します。

魔法のエネルギーを込めた小石を、投石(ストーン)(⇒基本380頁)として、あるいは投石紐(スリング)(⇒基本381頁)などの投擲武器で、投擲すれば遠隔攻撃できます。

こうして投擲された小石は、命中したり、外れて地面に落ちたりした時の衝撃をきっかけに炸裂し、「範囲:『半径』までの球状」にいる「対象:すべて」に『威力』点の殴属性のダメージを与える魔法攻撃を行います。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になります。さらに、遠隔攻撃の対象が生物の場合、呪文抵抗判定に失敗すると破裂音と閃光に驚かされて、次のラウンドが終わるまでの間、すべての判定に−2のペナルティを受けます。

この呪文は、自由行動で使用できます。

効力値	5~9	10~14	15~19	20~29	30以上
『威力』	1d6	2d6	3d6	3d6	4d6
『半径』	1m	3m	5m	10m	15m

詠唱	ルーメン(光)……オッフェーロ(付与)……インフラマラエ(点火)
触媒	なし

・改訂した部分:小石が炸裂した時の威力も、効力値によって決定するようにしました。また、さらに詳しい《破裂(ガンビット)》の運用方法については、以下の解説を参照してください。

《破裂(ガンビット)》の運用に関する補足

1. 処理の詳細について

《破裂(ガンビット)》を行使するためには、小石を取り出している必要があります。小石を石弾袋に収納している場合は、自由行動で取り出せます。しかし、石弾袋以外に収納している場合は主行動を費やさなくてはなりません。

また、小石を投げるのは、主行動です。

このため、《破裂(ガンビット)》を使用する場合は、石弾袋に収納し

ている小石を自由行動で取り出し、自由行動で《破裂(ガンビット)》を使用して小石にエネルギーを込めた後、主行動で小石を投げるのが最短の手順となります。

小石の射程は、投石(ストーン)(⇒基本380頁)と同様に「10m」です。

小石の炸裂による魔法攻撃は、投擲した小石が命中したかどうかに関係なく行われます。この時、小石自体のダメージは考慮しません。このため、特殊な状況でない限り、《破裂(ガンビット)》を付与した小石の命中判定は省略して構いません。

小石は、冒険前に出発する前なら、いつでも拾えます。冒険中に拾いたい場合には、GMの許可が必要です。GMは、その場所に手頃な小石が転がっているか、拾うのに必要な時間を確保できるか、邪魔する者が近くにいないかなどの状況から、許可するかどうかを判断してください。戦闘中に小石を拾うなら、主行動を費やし、「(1d6−1)+【幸運】のボーナス」個だけ拾って収納できる事にしても構いません。

⚜ 2. 特殊な用法について

小石に《破裂(ガンビット)》を使用した後、投石紐(スリング)(⇒基本381頁)や投石杖(スタッフスリング)(⇒基本382頁)を使って小石を投げても構いません。そうした場合、小石の射程は使用した武器のものに変更されますが、威力は変化しません。

遠隔武器を使用する場合、【速射】(⇒基本265頁)によって、《破裂(ガンビット)》による攻撃を複数回行う事もできます。その場合は、直前に《破裂(ガンビット)》の行使を複数回行って、その攻撃で使う小石に《破裂(ガンビット)》を付与しておかなくてはなりません。

エネルギーを込められるのは小石だけです。このため、小石以外のものに付与する事はできません。石弾(ストーンブリット)(⇒基本396頁)や宝石は、鉱物であるため、小石と扱う事ができますが、威力は変化しません。

また、事前に布で縛るなどして、手や武器に小石を取り付け、素手攻撃や武器による攻撃とともに小石をぶつける事もできます。そのような場合、その攻撃によるダメージと、《破裂(ガンビット)》によるダメージを別々に算出して与えるものとしてください。

真言呪文《加速(ヘイスト)》の改訂

加速（ヘイスト）	真言呪文	支配呪文（生命、精神）	難易度	15

俊敏性と思考速度を高めます。

効果：「射程：30m」内にいる「対象：1つ」は、移動力が2倍になり、先制判定を含むすべての判定の達成値に『修正値』のボーナスを得ます。また、次のラウンドからは、この効果によって先制力が「13」以上になった場合、通常の順番で手番を行った後、先制力に−12した「第2の先制力」によって決定する行動順で、もう1回だけ手番を行えます。

ただし、この呪文の効果を受けている間、ラウンド終了時に継戦カウンターによって受ける消耗（生命力以上の負傷の蓄積によるものを含みます）が2倍になり、戦闘外では10分に1点消耗します。

この効果は、術者が「呪文維持」している間、持続します。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、この呪文は効果を表しません。

効力値	15～19	20～24	25～29	30～39	40～49	50以上
『修正値』	+1	+2	+3	+4	+5	+6

詠唱	セメル（一時）……キトー（俊敏）……オッフェーロ（付与）
触媒	なし

・改訂した部分：呪文の恩恵を受け続ける事による消耗を追加しました。

精霊術《放逐(バニッシュ)》の改訂

放逐（バニッシュ）	精霊術	支配呪文（火、水、土、風、光、闇など）	難易度	10

召喚された精霊を元の次元へと送り還します。

効果：「射程：60m」内の「対象：精霊1体」を元の次元へ送り還します。これによって、対象は消失します。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、この呪文は効果を表しません。

もし対象が《使役(コントロール・スピリット)》で呼び出された精霊である場合、呪文抵抗判定の代わりに、《放逐(バニッシュ)》の呪文行使判定の達成値を能動側として、《使役(コントロール・スピリット)》の呪文行使判定の達成値とで「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行います。勝利すれば、対象を元の次元へ送り返せます。しかし、敗れた場合は、対象が呪文抵抗判定に成功したものとして扱います。

この呪文の「属性」は、対象である精霊の「属性」と同じです。また、この呪文の効果は、「分類：精霊」の怪物の特殊能力（「〇〇無効」など）や精霊術の呪文によって無効化されません。

詠唱	扉の蹄鉄、夜明けの金貨、恨まず騒がず住処へ帰れ
触媒	あり（火種、粘土、水、風など）

・**改訂した部分：**「○○無効」や「耐性」、《呼気（ブリージング）》を持つ精霊に対しても、効果を発揮するようにしました。

精霊術《熱波（ヒートウェイブ）》の改訂

熱波（ヒートウェイブ）	精霊術	付与呪文（火、風）	難易度	10

高熱を発して近くの相手にダメージを与え続けます。

効果：「対象：術者」は高熱をまとい、熱風を発します。
　術者は、《熱波（ヒートウェイブ）》を使用した手番から、手番の終了時に「範囲：半径20m」内の「対象：すべて」に『威力』点の火・風属性のダメージを与える魔法攻撃を行います。術者は、この魔法攻撃が行われるたびに、1点消耗します。このため、魔法攻撃を解決した後で、呪文維持判定を行わなくてはなりません。
　この呪文による魔法攻撃の達成値は、最初に行った《熱波（ヒートウェイブ）》の呪文行使判定の結果をそのまま用います。
　魔法攻撃が行われたら、「範囲」内にいる対象は呪文抵抗判定を行わなくてはなりません。この時、対象は術者に近いほど大きなダメージを受けます。このため、術者から「範囲：半径10m」内にいる対象に対する威力には+1d6、「範囲：半径5m」内にいる対象に対する威力には+2d6されます。
　対象が呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になります。
　この効果は、術者が「呪文維持」している間、持続します。

効力値	10～19	20～29	30以上
『威力』	1d6+精霊使いレベル	2d6+精霊使いレベル	3d6+精霊使いレベル

詠唱	赤い死の風、毒の風、風精（シルフ）の力を御覧じろ
触媒	あり（砂、虫や鳥の羽）

・**改訂した部分：**魔法攻撃を行うタイミングを「手番の終了時」のみとして、処理を明確にしました。また、風属性を追加しました。

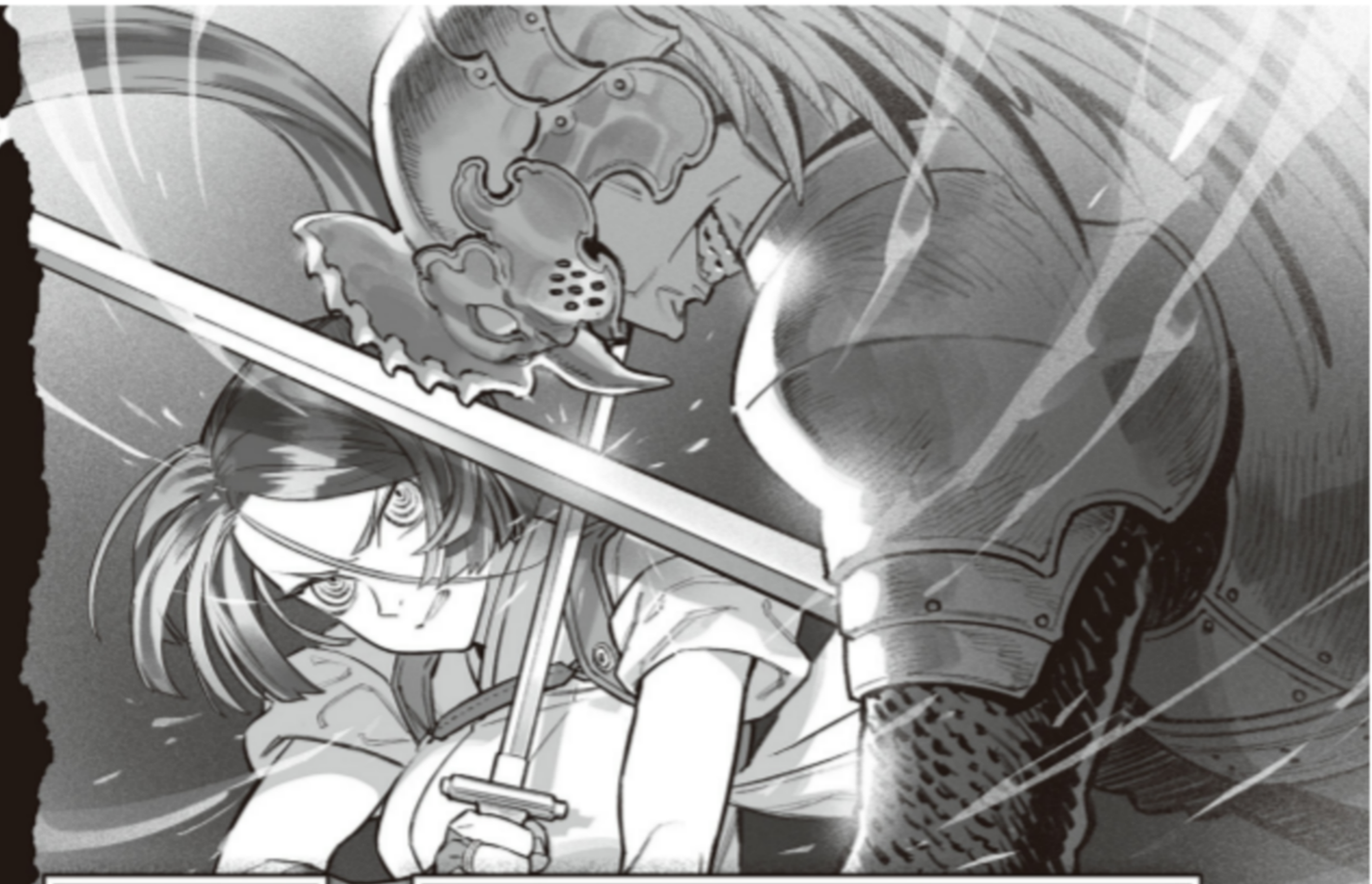
アイテムの改訂データ

鎮痛剤の改訂

鎮痛剤	値段(銀貨)	25枚

解説： 服用した者は、以後1時間の間、痛みによる様々な影響を受けなくなり、消耗しなくなります。しかし、この間に消耗した点数は記録しておき、効果が切れた瞬間にまとめて消耗します。
　さらに、もし鎮痛剤を使った状態で受けた消耗が6点を超えた場合、即座に鎮痛剤の効果は切れ、後回しにしていた消耗と新たに受けた消耗を蓄積します。
　この薬を使用すると、以後3時間の間、この薬の効果を再度受ける事はできません。

・**改訂した部分：** 保留できる消耗を６点までに修正しました。



第3章　データ

西戎の剣なぞというのは、力任せに叩き割るだけだ。
そう嘲り笑っていた兄弟子の首が、一瞬の内に宙へ舞った。
路銀稼ぎにと加わった、理由も経緯も旗印もよく知らぬ戦場である。
数年ぶりに馴染みの顔と巡り合って「やァ」と笑いかけたのも束の間。
その首と胴体が泣き別れになるまで、ほんの一日。まあ、そんなもんだ。
わぁわぁという鬨の声、武具の打ち合う祭拍子の中、彼女は敵と対峙する。
――ははァん……両刃かァ。
彼女は鉄槌でへし折られた片腕をだらりと垂らしたまま、艶やかに微笑んだ。
兄弟子は正面からすれ違いざま裏の刃で兜の下、首筋を掻き斬られたと悟った。
見知らぬ技。初めての技。次の瞬間には死ぬかもしれない。だが気にならない。
ひしゃげた兜が邪魔で頭を振ると、黒髪がぱっと解けて散って、兜が落ちる。
板金鎧を纏ったと思えぬ身軽さで一回転した戦士が、兜の奥で低い声を発した。
「その細腕で一本で、そのような剣が振るえるのか？」
――そりゃあそうさ、湾刀だって元は騎兵用の刀だもン。
彼女は答えず、右腕に握った湾刀をゆるやかに肩へと担いだ。
なァに、鎧の隙間を突けば人を殺すには十分だと、目前の相手が教えてくれた。
あるいは鎧具足の上から殴打すれば骨は折れると、足元の死骸も教えてくれた。
左腕と兜を犠牲にして尚も裂けた額から滴る血を舐めて、唇に紅を差す。
いや、口から漏れた血だろうか。ぜぇ、ぜぇ、と、喘ぐように呼気が漏れる。
「おいでよ、お兄サン。もうちょッと、遊ぼう？」
「――参るッ!!」
彼女はケラケラと笑いながら、虎の如く、対手へと牙を突き立てにかかった。

新しい技能

ここでは、新しく追加された技能を紹介します。

技能には、「冒険者技能」と「一般技能」があります。

本書では、新たに「獣人専用技能」（⇒58頁）と「吸血鬼専用技能」（⇒85頁）が追加されていますが、それぞれ特定の種族しか習得できないため、獣人専用技能は「獣人（パットフット）」（⇒54頁）の解説に、吸血鬼専用技能は「昼歩く者（デイウォーカー）」（⇒71頁）の解説に掲載しています。また、【獣憑き】（⇒68頁）についても、「獣憑き」しか習得できないため、「獣憑き（ビーストバインド）」の解説（⇒67頁）に掲載しています。

ただし、次に掲載する「技能リスト」には検索性を高めるために、獣人専用技能と吸血鬼専用技能も含まれています。技能を検索する際に役立ててください。

・**名称**：その技能の名称です。名称の前に「▼」が付いている技能は、使用する際に宣言を必要とします（⇒153頁）。
・**解説**：その技能がどのような内容であるか、どんな効果を持っており、どのように解決するかが解説されています。
・**効果**：その技能の習得段階ごとに効果の詳細です。

技能リスト

冒険者技能

技能の名称	概要	参照頁
【○○の遣い手】	呪文行使判定と呪文維持判定が大成功しやすくなる。	基本273頁
【移動詠唱】	移動による呪文行使判定、呪文維持判定へのペナルティを軽減する。	175頁
▼【受け流し】	武器や盾の「受け流し」効果を使用できる。	基本261頁
▼【受け身】	転倒する代わりに、ダメージを軽減する。	基本252頁
【応急手当】	応急手当判定にボーナスを得る。	基本253頁
【隠密】	隠密判定にボーナスを得る。	基本254頁
【怪物知識】	怪物知識判定にボーナスを得る。	基本272頁
【過重行動】	鎧の「過重」効果、筋力系判定にボーナスを得る。	基本258頁
【頑健】	生命力にボーナスを得る。	基本249頁
【観察】	観察判定にボーナスを得る。	基本254頁
【機先】	先制力、不意打ちチェックにボーナスを得る。	基本249頁
▼【強打攻撃・殴】	武器の「強打・殴」効果を使用できる。	基本263頁
▼【強打攻撃・斬】	武器の「強打・斬」効果を使用できる。	基本262頁
▼【曲射】	敵の回避判定と盾受け判定にペナルティを与える。	基本266頁
▼【斬落(きりおとし)攻撃】	武器の「斬落」効果を使用できる。	基本264頁
【堅牢】	盾受け判定が大成功しやすくなり、盾受け値にボーナスを得る事がある。	175頁
【幸運】	祈念や運が左右するチェックにボーナスを得る。	基本253頁
▼【拘束攻撃】	武器の「拘束」効果を使用できる。	基本264頁
▼【護衛】	範囲内にいるキャラクターの身代わりになる。	基本259頁
▼【采配】	自身が統率、支配している者が行う特定の判定にボーナスを与える。	176頁
▼【死角移動】	敵の背後に回り込み、命中判定にボーナスを得る。	基本267頁
▼【刺突攻撃】	武器の「刺突」効果を使用できる。	基本263頁
【呪文貫通】	敵の装甲値をある程度無視して呪文によるダメージを与える。	176頁

技能の名称	概要	参照頁
▼【呪文儀式】	魔法の儀式に関する博識判定、魔法知識判定にボーナスを得て、「集団詠唱」を行える。	177頁
【呪文熟達：○○】	呪文行使判定と呪文維持判定にボーナスを得る。	基本273頁
【呪文増強：威力】	呪文が与えるダメージにボーナスを得る。	基本274頁
【呪文抵抗】	呪文抵抗判定にボーナスを得る。	基本250頁
【すり抜け】	移動妨害への対抗判定にボーナスを得る。	179頁
【生体知識】	拷問判定、応急手当判定、医学や肉体に関する博識判定にボーナスを得る。	179頁
▼【戦術移動】	集団の中で目立つ／目立たないように行動する。	基本251頁
▼【速射】	武器の「速射」効果を使用できる。	基本265頁、改訂データは本書158頁
▼【狙撃】	次の手番、命中判定と威力にボーナスを得る。	基本268頁
【体術】	運動系判定（回避判定を含む）にボーナスを得る。	基本258頁
【第六感】	第六感判定にボーナスを得る。	基本255頁
▼【多重詠唱】	1ラウンドに2つ以上の呪文を使用できる。	180頁
【盾】	盾受け判定と盾受け値にボーナスを得る。	基本258頁
▼【挑発】	敵の注意を自分に引きつける。	基本261頁
【治癒適性】	負傷回復時、余分に負傷数を回復する。	基本250頁
【追加呪文：○○】	追加で呪文を習得できる。	基本275頁
【手仕事】	手仕事判定にボーナスを得る。	基本255頁
【鉄の拳】	素手攻撃の威力にボーナスを得る。	基本269頁
【鉄壁】	移動妨害判定にボーナスを得る。	基本260頁
【毒使い】	毒物に関する博識判定にボーナスを得て、毒物の効力を高める。	181頁
▼【薙ぎ払い】	両手武器で、一度に複数の敵に攻撃する。	基本272頁
▼【二刀流】	左右の手に持った武器それぞれで1回ずつ攻撃する。	基本271頁
【忍耐】	消耗の「EX□」を使用できる。	基本250頁
▼【発勁】	素手や格闘武器による攻撃の威力にボーナスを得る。	基本270頁
【武器：○○】	命中判定にボーナスを得る。	基本256頁
【猿(ましら)の如く】	近接武器の命中修正によるペナルティを軽減する。	182頁

技能の名称	概要	参照頁
【魔法の才】	呪文使用回数が増える。	基本275頁
▼【見切り】	回避判定で大成功しやすくなる。	基本269頁、改訂データは本書158頁
【迷宮知識】	迷宮知識判定、迷宮内で行う観察判定や第六感判定にボーナスを得る。	183頁
【免疫強化】	体力抵抗判定にボーナスを得る。	基本255頁
【鎧：○○】	装甲値にボーナスを得る。	基本257頁

一般技能

技能の名称	概要	参照頁
【暗視】	暗闇を見通せる。	基本292頁
【看護】	病人や怪我人、看護を必要とする人の世話ができる。	183頁
【鑑定】	物品などの用途や使用法、価値を見抜く。	基本278頁
【騎乗】	動物（騎乗用生物）や乗り物を巧みに操る。	基本289頁
▼【祈祷】	祈祷する事で、呪文使用回数を回復する。	基本276頁
【吸血鬼知識】	吸血鬼や昼歩く者（デイウォーカー）に関する知識を持っている。	184頁
【芸能：○○】	さまざまな芸能の心得がある。	基本286頁
▼【獣憑き】	「完全獣化」、または「半獣化」して獣の姿に変身する。	68頁
【工作】	あり合わせの道具で簡単な細工物や仕掛けを作る。	基本288頁
【交渉：○○】	さまざまな交渉術で、交渉や情報収集を有利にする。	基本278頁
【拷問】	拷問によって情報を引き出す技術に長けている。	184頁
【採掘】	鉱石や採掘に関する専門的な知識や技術を持つ。	185頁
【職人：○○】	さまざまな職人としての専門的な知識や技術を持つ。	基本285頁
【植物採集】	薬草や珍しい植物、その採取方法に関する専門的な知識や技術を持つ。	186頁
【神学】	神々やその教えなどの知識を持つ。	基本280
▼【信仰心：○○】	詠唱せずに奇跡や祖竜術を使える。	基本290頁
【生産業：○○】	さまざまな生産業の専門的な知識や技術を持つ。	基本285頁

技能の名称	概要	参照頁
【生存術】	自然環境の中で生きる術と知識を身に付けている。	基本280頁
【精霊の愛し子】	触媒なしに精霊術を使える。	基本291頁
【先入観なし】	物事や人物の本質を見抜ける。	基本281頁
【地図製作】	正確でわかりやすい地図を作成できる。	187頁
【調教】	騎乗用生物と、その手懐け方の専門的な知識と技術を持つ。	187頁
【長距離移動】	長距離を疲労せずに移動できる。	基本289頁
【調理】	美味しい料理を作る。	基本290頁
【沈着冷静】	簡単に動揺せず、感情を抑制して冷静さを保つ。	基本282頁
▼【統率】	仲間の行動順を、自分と同じにする。	基本276頁
【博識】	さまざまな事柄に関する一般知識を持つ。	基本282頁
【犯罪知識】	犯罪の手口や犯罪者心理、過去の犯罪の知識を持つ。	基本283頁
【文献調査】	大量の文献から目的の書物や情報を見つける。	基本283頁
【魔法知覚】	視界に関係なく周囲の状況を把握できる。	188頁
▼【瞑想】	瞑想する事で、呪文使用回数を回復する。	基本277頁
【闇の帳(とばり)】	呪文への抵抗力を持ち、呪文から受けるダメージを軽減する。	189頁
【赦しの秘跡】	人の悩みを聞き、助言や救いを与えるための知識や技術を持つ。	189頁
【竜の末裔】	装甲値と素手攻撃の威力にボーナスを得る。	基本292頁
【礼儀作法】	時、場所、状況に応じた礼儀作法を身に付けている。	基本284頁
【労働】	仕事のコツを掴み、効率よく仕事ができる。	基本284頁

獣人専用技能

技能の名称	概要	参照頁
【外殻と爪針】	殴属性以外のダメージに強くなり、素手攻撃の威力にボーナスを得る。	59頁
▼【壁歩き】	壁を歩く事で、移動妨害されにくくなる。	60頁
【環境適応】	暑さに強くなる代わりに、寒さに少し弱くなる。または、その逆。	60頁
【自然崇拝】	自然を司る神の奇跡、祖竜術、精霊術の呪文の難易度を下げる。	61頁

技能の名称	概要	参照頁
【獣人の知覚】	視界に関係なく、周囲の様子を認識できる。	62頁
【獣人の野生】	「斬・刺」以外のダメージに強くなり、素手攻撃の威力にボーナスを得る。	62頁
【水中適性】	水中の行動と滞在に制限を受けず、水中での一部の判定にボーナスを得る。	63頁
▼【注入毒】	素手攻撃した対象に毒を注入する。	63頁
【超跳躍】	常人では考えられない高さや距離を跳躍する。	64頁
▼【角】	「角攻撃」が行える。	64頁
【鳥の目】	遠くまでよく見え、遮蔽による影響を受けにくい。	65頁
▼【粘糸／粘液】	粘糸や粘液を発射して遠隔攻撃する。	65頁
▼【飛翔】	翼や羽などを使って飛行する。	66頁

吸血鬼専用技能

技能の名称	概要	参照頁
下位		
▼【影渡り】	影から影へ移動し、不意打ちしやすくなる。	86頁
▼【吸血】	「咬み付き攻撃」を行い、負傷点を回復する。	87頁
【吸血鬼感知】	吸血鬼の存在を感知する。	88頁
▼【霧化】	霧になって移動し、姿をくらます。	89頁
▼【眷属召喚】	「眷属」1体を召喚する。	89頁
▼【再生】	30秒ごとに負傷数と状態異常のいずれかを回復する。	91頁
【邪悪感知】	「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」を感知する。	91頁
【邪気隠蔽】	気配を消して【吸血鬼感知】や【邪悪感知】から逃れる。	92頁
【太陽への適応】	太陽光を浴びた時のペナルティを軽減する。	92頁
▼【血の狂騒】	血を流す事で、一時的に自分の能力を強化する。	93頁
【超怪力】	人離れした怪力を持つ。	93頁
【超感覚】	五感の一部が優れ、周囲の様子を察知する事に長けている。	94頁
【超反射】	反射神経が発達し、人を逸脱した瞬発力を持っている。	94頁

技能の名称	概要	参照頁
【超命中】	攻撃性が高く、命中判定にボーナスを得る。	94頁
▼【飛行】	翼や羽根、魔力などで、飛行できる。	95頁
【不朽】	容貌が変化しなくなり、通常よりも寿命が長くなる。	95頁
▼【変身】	獣や鳥などに変身できる。	95頁
▼【魔眼：○○】	魔力を帯びた視線で睨み付け、さまざまな効果を与える。	96頁
上位		
▼【眷属化】	前提：【吸血（熟練）】以上／吸血で死亡させた相手を眷属にする。	98頁
【屍者の身体】	前提：【再生（熟練）】＋【不朽（熟練）】以上／毒、病気、精神属性の効果への抵抗系判定にボーナスを得る。	99頁
【脳の瞳】	前提：【超感覚（熟練）】以上／かなり遠くまで視認できる。	100頁
【魔貌】	前提：【不朽（熟練）】以上／肉体を若く保ち、外見年齢を操作できる。	100頁
▼【邪な土】	前提：【再生（熟練）】以上／消滅の窮地に瀕した時、邪な土がある場所で復活する。	100頁
▼【隷属化】	前提：【吸血（熟練）】以上／吸血した相手を魅了して隷属させる。	101頁

冒険者技能

・**名称：**【移動詠唱】／**前提：**呪文遣い系職業１レベル以上

・**解説：**呪文への集中力に秀でており、移動によって生じる呪文の使用や維持へのペナルティを軽減します。

【移動詠唱】の効果

習得段階	効果
初歩	移動による「呪文行使判定、呪文維持判定」へのペナルティを2点軽減します。
習熟	移動による「呪文行使判定、呪文維持判定」へのペナルティを3点軽減します。
熟練	移動による「呪文行使判定、呪文維持判定」へのペナルティを4点軽減します。
達人	移動による「呪文行使判定、呪文維持判定」へのペナルティを6点軽減します。
伝説	移動による「呪文行使判定、呪文維持判定」へのペナルティを一切受けません。

・**名称：**【堅牢】／**前提：**【盾（初歩）】以上

・**解説：**盾の扱いに長け、その性能以上の効果を引き出すための技術を持っています。

【堅牢】の効果

習得段階	効果
初歩	盾受け判定では、2d6が「11」以上で大成功します。
習熟	盾受け判定では、2d6が「11」以上で大成功します。さらに、2d6が「9」以上なら、盾受け値に+1のボーナスを得ます。
熟練	盾受け判定では、2d6が「10」以上で大成功します。さらに、2d6が「8」以上なら、盾受け値に+2のボーナスを得ます。
達人	（前衛：戦士7レベル以上）盾受け判定では、2d6が「10」以上で大成功します。さらに、2d6が「7」以上なら、盾受け値に+2のボーナスを得ます。
伝説	盾受け判定では、2d6が「9」以上で大成功します。さらに、2d6が「6」以上なら、盾受け値に+3のボーナスを得ます。

・**名称**：【采配】
・**解説**：集団や群れを指揮して、その能力を超える力を発揮させる技術に長けています。

【采配】の効果

習得段階	効果
初歩	自身による【統率】(⇒基本276頁)や「支配状態」(⇒112頁)の影響を受けているキャラクターの「命中判定、防御判定、移動系判定」に+1のボーナスを与えます。
習熟	自身による【統率】や「支配状態」の影響を受けているキャラクターの「命中判定、防御判定、移動判定」に+1のボーナスを与えます。さらに、対象が「知能：命令による」なら、追加で+1のボーナスを与えます(合計で+2)。
熟練	(前提：呪文遣い系職業5レベル以上)自身による【統率】や「支配状態」の影響を受けているキャラクターの「命中判定、防御判定、移動系判定」に+2のボーナスを与えます。さらに、対象が「知能：命令による」なら、追加で+1のボーナスを与えます(合計で+3)。
達人	自身による【統率】や「支配状態」の影響を受けているキャラクターの「命中判定、防御判定、移動系判定」に+2のボーナスを与えます。さらに、対象が「知能：命令による」なら、追加で+2のボーナスを与えます(合計で+4)。
伝説	自身による【統率】や「支配状態」の影響を受けているキャラクターの「命中判定、防御判定、移動系判定」に+3のボーナスを与えます。さらに、対象が「知能：命令による」なら、追加で+3のボーナスを与えます(合計で+6)。

・**名称**：【呪文貫通】／**前提**：呪文遣い系職業１レベル以上
・**解説**：敵にダメージを与える呪文の扱いに長け、敵の装甲をある程度貫通させる技術を持っています。
この技能は、自分が使った呪文で敵にダメージを与える時、その装甲値を低く扱う事ができる技能です。このため、実際に装甲値が減少するわけではありません。

【呪文貫通】の効果

習得段階	効果
初歩	自分が使った「敵にダメージを与える呪文」に対して、対象が呪文抵抗判定に失敗した場合、対象の装甲値を－2したものとして適用ダメージを算出します。
習熟	自分が使った「敵にダメージを与える呪文」に対して、対象が呪文抵抗判定に失敗した場合、対象の装甲値を－4したものとして適用ダメージを算出します。
熟練	自分が使った「敵にダメージを与える呪文」に対して、対象が呪文抵抗判定に失敗した場合、対象の装甲値を－6したものとして適用ダメージを算出します。
達人	自分が使った「敵にダメージを与える呪文」に対して、対象が呪文抵抗判定に失敗した場合、対象の装甲値を－8したものとして適用ダメージを算出します。
伝説	自分が使った「敵にダメージを与える呪文」に対して、対象が呪文抵抗判定に失敗した場合、対象の装甲値を－10したものとして適用ダメージを算出します。

・**名称**：▼【呪文儀式】／**前提**：呪文遣い系職業１レベル以上
・**解説**：魔法の儀式に関する知識に精通しており、仲間たちの協力を得て、呪文の効果を高める「集団詠唱」（下記参照）を行えます。この時、儀式に協力してくれる仲間の事を「随唱者」と呼びます。

この技能の効果は、「集団詠唱」の宣言と同時に自動的に使用されます。

魔法の儀式に関する知識の有無を判定する場合は、博識判定（⇒基本159頁）を行います。ただし、その儀式が神や神殿祭祀に関係するものなら「神官」、祖竜や祖竜信仰に関するものなら「竜司祭」、精霊や自然祭祀に関するものなら「精霊使い」、死者やアンデッドに関するものなら「死人占い師」、それぞれの職業レベルを「魔術師レベル」の代わりに加算できます。

【博識】を持っている場合、「【呪文儀式】による判定へのボーナス」は、「【博識】によるボーナス」に追加して与えられます。

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

【呪文儀式】の効果

習得段階	効果
初歩	魔法の儀式に関する博識判定、魔法知識判定に+1のボーナスを得ます。さらに、2人までの随唱者からの協力を得て、「集団詠唱」を行えます。
習熟	魔法の儀式に関する博識判定、魔法知識判定に+2のボーナスを得ます。さらに、4人までの随唱者からの協力を得て、「集団詠唱」を行えます。
熟練	魔法の儀式に関する博識判定、魔法知識判定に+3のボーナスを得ます。さらに、6人までの随唱者からの協力を得て、「集団詠唱」を行えます。
達人	魔法の儀式に関する博識判定、魔法知識判定に+4のボーナスを得ます。さらに、12人までの随唱者からの協力を得て、「集団詠唱」を行えます。
伝説	魔法の儀式に関する博識判定、魔法知識判定に+5のボーナスを得ます。さらに、24人までの随唱者からの協力を得て、「集団詠唱」を行えます。

集団詠唱

仲間と一緒に呪文を使用し、その呪文の効果を高める事を「集団詠唱」と呼びます。この時、術者と一緒に集団詠唱に参加する者は「随唱者」と言います。

集団詠唱には、次のような制限や効果があります。

⚜ 1. 集団詠唱を行えるキャラクターの条件

集団詠唱を行うには、術者が【呪文儀式】を習得している必要があります。しかし、随唱者は【呪文儀式】を習得している必要はありません。一方、随唱者が【呪文儀式】を習得していても、術者が習得していないなら儀式詠唱は行えません。

随唱者は、術者が使用する呪文そのものを習得している必要はありません。しかし、その呪文を使用できる呪文遣い系職業を1レベル以上で習得していなければなりません。

集団詠唱に参加する事で、随唱者は手番を消費したものとして扱われます。このため、すでに手番を終えている者は、随唱者にはなれません。儀式詠唱に参加するつもりなら、行動順を遅らせましょう。

⚜ 2. 集団詠唱の手順と効果

集団詠唱を行う場合は、まず術者が儀式詠唱を行う事を宣言します。その後、随唱者が参加する事を宣言します。

集団詠唱に参加できる随唱者の数は、術者の【呪文儀式】の習得段階によって異なります。習得段階が上がるほど、より多くの随唱者から協力を得られます。

集団詠唱を行った場合、術者は通常どおりに呪文行使判定を行います。そして、その呪文の呪文行使判定の達成値に「参加した随唱者全員の呪文遣い系職業のレベルの合計の半分」をボーナスとして加算します。この時、達成値に影響を与える「随唱者の呪文遣い系職業」は、「術者が使用した呪文を使用可能な呪文遣い系職業」だけです。

呪文行使判定の結果に関係なく、術者とすべての随唱者は、即座に手番が終了します。これによって、術者だけでなく、随唱者も、そのラウンドの間は、主行動だけでなく、移動や自由行動もできなくなります。

・**名称**：【すり抜け】
・**解説**：軽快な身のこなしによって、敵の間をすり抜けて移動できます。

【すり抜け】の効果

習得段階	効果
初歩	移動妨害への対抗判定(⇒基本148頁)に+2のボーナスを得ます。
習熟	移動妨害への対抗判定に+3のボーナスを得ます。
熟練	移動妨害への対抗判定に+4のボーナスを得ます。
達人	(前提:斥候7レベル以上)移動妨害への対抗判定に+5のボーナスを得ます。さらに、「近接距離」以内にいる味方が行う移動妨害への対抗判定に+3のボーナスを与えます。
伝説	移動妨害への対抗判定に+6のボーナスを得ます。さらに、「近接距離」以内にいる味方が行う移動妨害への対抗判定に+4のボーナスを与えます。

・**名称**：【生体知識】／**前提**：種族が「闇人」、または【博識(習熟)】以上
・**解説**：生物の身体の構造に精通し、どこが弱点で、どこに傷を負わ

せればより強い痛みを感じさせられるかを知っています。あるいは、逆に、どうすれば痛みを和らげる事ができるかも熟知しています。

　このため、拷問判定（⇒１８４頁）や応急手当判定（⇒基本１５５頁）、肉体の構造などに関する博識判定（⇒基本１５９頁）などを行う時、「【生体知識】によるボーナス」を加算できます。【応急手当】や【博識】を持っている場合、「【生体知識】による判定へのボーナス」は、「これらの技能によるボーナス」に追加して与えられます。

【生体知識】の効果

習得段階	効果
初歩	「拷問判定、応急手当判定、医学や肉体に関する博識判定」に+1のボーナスを得ます。
習熟	「拷問判定、応急手当判定、医学や肉体に関する博識判定」に+2のボーナスを得ます。さらに、「分類：小鬼、巨人、動植物、悪党」の怪物に対する近接攻撃が命中した場合、命中判定後の効力値に+1のボーナスを得ます。
熟練	「拷問判定、応急手当判定、医学や肉体に関する博識判定」に+3のボーナスを得ます。さらに、「分類：小鬼、巨人、動植物、悪党」の怪物に対する近接攻撃が命中した場合、命中判定後の効力値に+2のボーナスを得ます。
達人	「拷問判定、応急手当判定、医学や肉体に関する博識判定」に+4のボーナスを得ます。さらに、「分類：小鬼、巨人、動植物、悪党」の怪物に対する近接攻撃が命中した場合、命中判定後の効力値に+3のボーナスを得ます。
伝説	「拷問判定、応急手当判定、医学や肉体に関する博識判定」に+5のボーナスを得ます。さらに、「分類：小鬼、巨人、動植物、悪党」の怪物に対する近接攻撃が命中した場合、命中判定後の効力値に+5のボーナスを得ます。

・**名称：**▼【多重詠唱】／**前提：**呪文遣い系職業４レベル以上
・**解説：**呪文を高速で詠唱し、短時間で効果を発揮させる事ができます。

【多重詠唱】の効果

習得段階	効果
初歩	1ラウンドの間に、2つまでの呪文を使用できます。ただし、2つの呪文を使用する場合は、どちらの呪文行使判定にも−8のペナルティを受けます。1つだけ呪文を使用する場合は、ペナルティはありません。
習熟	1ラウンドの間に、2つまでの呪文を使用できます。ただし、2つの呪文を使用する場合は、どちらの呪文行使判定にも−4のペナルティを受けます。1つだけ呪文を使用する場合は、ペナルティはありません。
熟練	（前提：呪文遣い系職業7レベル以上）1ラウンドの間に、3つまでの呪文を使用できます。ただし、その呪文行使判定には、2つの呪文を使用する場合なら−4、3つの呪文を使用する場合なら−8のペナルティをそれぞれ受けます。1つだけ呪文を使用する場合は、ペナルティはありません。
達人	1ラウンドの間に、3つまでの呪文を使用できます。ただし、その呪文行使判定には、2つの呪文を使用する場合なら−2、3つの呪文を使用する場合なら−4のペナルティをそれぞれ受けます。1つだけ呪文を使用する場合は、ペナルティはありません。
伝説	1ラウンドの間に、3つまでの呪文を使用できます。ただし、その呪文行使判定には、3つの呪文を使用する場合なら−4のペナルティをそれぞれ受けます。2つまでの呪文を使用する場合は、ペナルティはありません。

・**名称**：【毒使い】
・**解説**：毒物に関する知識を持ち、その効力を引き出す技術に長けています。

　このため、毒物に関する博識判定（⇒基本159頁）に「【毒使い】によるボーナス」を加算できます。【博識】を持っている場合、「【毒使い】による判定へのボーナス」は、「【博識】によるボーナス」に追加して与えられます。

【毒使い】の効果

習得段階	効果
初歩	毒物に関する博識判定に+1のボーナスを得ます。さらに、自分が使用したすべての毒物に対する抵抗系判定の目標値に+1します。
習熟	毒物に関する博識判定に+2のボーナスを得ます。さらに、自分が使用したすべての毒物に対する抵抗系判定の目標値に+2します。
熟練	毒物に関する博識判定に+4のボーナスを得ます。さらに、自分が使用したすべての毒物に対する抵抗系判定の目標値に+4します。
達人	毒物に関する博識判定に+6のボーナスを得ます。さらに、自分が使用したすべての毒物に対する抵抗系判定の目標値に+6します。
伝説	毒物に関する博識判定に+8のボーナスを得ます。さらに、自分が使用したすべての毒物に対する抵抗系判定の目標値に+8します。

・**名称：**【猿(ましら)の如く】

・**解説：**身体能力に任せて、通常では考えられない異様な動きと狙いで、近接武器を繰り出します。

【猿の如く】の効果

習得段階	効果
初歩	近接武器の命中修正によるペナルティを「体力点の4分の1」だけ軽減します。
習熟	近接武器の命中修正によるペナルティを「体力点の2分の1」だけ軽減します。
熟練	近接武器の命中修正によるペナルティを「体力点の2分の1」だけ軽減します。さらに、使用した近接武器が持つ「強打・斬」（⇒基本365頁）、「強打・殴」（⇒基本365頁）、「刺突」（⇒基本366頁）の効果に+1します。
達人	（前提：戦士ｏｒ武道家7レベル以上）近接武器の命中修正によるペナルティを「体力点」だけ軽減します。さらに、使用した近接武器が持つ「強打・斬」、「強打・殴」、「刺突」の効果に+2します。
伝説	近接武器の命中修正によるペナルティを「体力点」だけ軽減します。さらに、使用した近接武器が持つ「強打・斬」、「強打・殴」、「刺突」の効果に+4します。

・**名称**：▼【迷宮知識】
・**解説**：遺跡や地下迷路などの「迷宮」の構造、仕掛け、罠、生息する魔物に関する知識を持っています。
　迷宮に関する知識を必要とする時は、「迷宮知識判定」を行えます。
　迷宮知識判定は、「知力集中＋冒険者レベル」を基準値とし、「【迷宮知識】によるボーナス」を加算して行います。
　また、迷宮内で行う観察判定（⇒基本１６０頁）や第六感判定（⇒基本１６１頁）にも「【迷宮知識】によるボーナス」を加算できます。【観察】や【第六感】を持っている場合、「【迷宮知識】による判定へのボーナス」は、「これらの技能によるボーナス」に追加して与えられます。

【迷宮知識】の効果

習得段階	効果
初歩	迷宮知識判定、迷宮内で行う「観察判定、第六感判定」に+1のボーナスを得ます。
習熟	迷宮知識判定、迷宮内で行う「観察判定、第六感判定」に+2のボーナスを得ます。
熟練	迷宮知識判定、迷宮内で行う「観察判定、第六感判定」に+3のボーナスを得ます。
達人	迷宮知識判定、迷宮内で行う「観察判定、第六感判定」に+4のボーナスを得ます。
伝説	迷宮知識判定、迷宮内で行う「観察判定、第六感判定」に+5のボーナスを得ます。

一般技能

・**名称**：【看護】
・**解説**：病人や怪我人、介護が必要な人の世話をするのに長けており、必要な知識や技術を持っています。
　【看護】をする場合は、「知力点＋GMが決定する第二能力値」を基準値とし、「【看護】によるボーナス」を加算します。
　これを「看護判定」と言います。

さらに、応急手当判定(⇒基本155頁)にも「【看護】によるボーナス」を加算できます。【応急手当】を持っている場合、「【看護】による判定へのボーナス」は、「【応急手当】によるボーナス」に追加して与えられます。

【看護】の効果

習得段階	効果
初歩	「看護判定、応急手当判定」に+1のボーナスを得ます。
習熟	「看護判定、応急手当判定」に+2のボーナスを得ます。
熟練	「看護判定、応急手当判定」に+4のボーナスを得ます。

・**名称**：【吸血鬼知識】
・**解説**：吸血鬼や"昼歩く者(デイウォーカー)"の特性や伝承についての知識を持っています。

このため、吸血鬼や"昼歩く者(デイウォーカー)"に関する博識判定(⇒基本159頁)に「【吸血鬼知識】によるボーナス」を加算できます。【怪物知識】や【博識】を持っている場合、「【吸血鬼知識】による判定へのボーナス」は、「これらの技能によるボーナス」に追加して与えられます。

【吸血鬼知識】の効果

習得段階	効果
初歩	吸血鬼や"昼歩く者(デイウォーカー)"に関する「怪物知識判定、博識判定」に+1のボーナスを得ます。
習熟	吸血鬼や"昼歩く者(デイウォーカー)"に関する「怪物知識判定、博識判定」に+2のボーナスを得ます。
熟練	吸血鬼や"昼歩く者(デイウォーカー)"に関する「怪物知識判定、博識判定」に+4のボーナスを得ます。

・**名称**：【拷問】
・**解説**：肉体的苦痛を与える事で、相手が持っている情報を聞き出します。

【拷問】する場合、「魂魄点＋GMが決定する第二能力値＋斥候レベル」を基準値とし、「【拷問】によるボーナス」を加算します。

これを「拷問判定」と言います。
拷問を受けている者は、魂魄抵抗判定（⇒基本149頁）を受動側として行って、拷問判定の達成値とで「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）に勝利すると、拷問に耐える事ができます。この時、長時間の拷問に対しては、「魂魄持久」を基本値とするのが妥当でしょう。GMは、状況などによって、どちらの判定にもボーナスやペナルティを与えても構いません。
また、GMやプレイヤーの中には、残酷な行動について嫌悪感を抱く人も少なくないでしょう。このため、拷問を行う場合も、その内容の詳細な描写について語る事には注意が必要です。GMだけでなく、プレイヤーも、他の参加者に配慮して、みんなで楽しく遊べるように心がけてください。

【拷問】の効果

習得段階	効果
初歩	拷問判定に+1のボーナスを得ます。
習熟	拷問判定に+2のボーナスを得ます。
熟練	拷問判定に+4のボーナスを得ます。

・**名称**：【採掘】
・**解説**：鉱石や宝石の原石などを採掘するための技能です。
坑道や鉱石が産出される山の中などで、目的の鉱石を探すために行う観察判定（⇒基本160頁）や第六感判定（⇒基本161頁）に「【採掘】によるボーナス」を得ます。
さらに、鉱石が採取できそうな場所、坑道に関する知識や技術、鉱石の産出地などに関する博識判定（⇒基本159頁）にも「【採掘】によるボーナス」を得ます。
【観察】や【第六感】、【博識】を持っている場合、「【採掘】による判定へのボーナス」は、「これらの技能によるボーナス」に追加して与えられます。

【採掘】の効果

習得段階	効果
初歩	鉱石や、その採掘場所や採掘技術に関する「観察判定、第六感判定、博識判定」に+1のボーナスを得ます。
習熟	鉱石や、その採掘場所や採掘技術に関する「観察判定、第六感判定、博識判定」に+2のボーナスを得ます。
熟練	鉱石や、その採掘場所や採掘技術に関する「観察判定、第六感判定、博識判定」に+4のボーナスを得ます。

・**名称**：【植物採集】

・**解説**：薬草や珍しい植物などを採集するための技能です。

薬草や珍しい植物が存在する山や森の中などで、目的の植物を探すために行う観察判定（⇒基本１６０頁）や第六感判定（⇒基本１６１頁）に「【植物採集】によるボーナス」を得ます。

さらに、目的の植物が採取できそうな場所、採集する場合の注意点や保存方法に関する知識や技術などに関する博識判定（⇒基本１５９頁）にも「【植物採集】によるボーナス」を得ます。

【観察】や【第六感】、【博識】を持っている場合、「【植物採集】による判定へのボーナス」は、「これらの技能によるボーナス」に追加して与えられます。

また、GMの判断で、生存術知識判定（⇒基本２８０頁）、生存術技術判定（⇒基本２８０頁）にも「【植物採集】によるボーナス」を与えても構いません。

【植物採集】の効果

習得段階	効果
初歩	薬草や珍しい植物の知識、その採集場所や採集方法、保存の技術に関する「観察判定、第六感判定、博識判定」に+1のボーナスを得ます。
習熟	薬草や珍しい植物の知識、その採集場所や採集方法、保存の技術に関する「観察判定、第六感判定、博識判定」に+2のボーナスを得ます。
熟練	薬草や珍しい植物の知識、その採集場所や採集方法、保存の技術に関する「観察判定、第六感判定、博識判定」に+4のボーナスを得ます。

・**名称：**【地図製作】
・**解説：**方向や距離を正確に把握し、正確な地図を作成する事ができます。また、地図を複製できます。
　ただし、地図を製作するには、筆記用具(⇒基本４０１頁)と、羊皮紙またはパピルス紙(⇒いずれも基本４０２頁)が必要です。
　地図を作る場合、「知力点＋ＧＭが決定する第二能力値＋野伏ｏｒ斥候レベル」を基準値とし、「【地図製作】によるボーナス」を加算します。これを「地図製作判定」と言います。
　未知の場所や迷宮の正確な地図には、価値があります。ＧＭは、いまだ地図が作製された事がない場所や迷宮などの地図を、冒険者ギルドで買い取ってもらえる事にしても構いません。あるいは、地図製作のための依頼を行っても良いでしょう。
　地図の買い取り価格の目安は、羊皮紙に描かれたものなら銀貨「地図製作判定の達成値－１０」枚、パピルス紙に描かれたものなら銀貨「（地図製作判定の達成値－１０）の半分」枚です。ただし、その地図の場所の重要度や危険度によっても価格は変化します。また、すでにその場所の地図が何枚も描かれているなら、買い取り価格は安くなってしまうでしょう。なお、計算の結果、銀貨「０」枚以下になった場合は、品質が低すぎるため、買い取ってもらえません。

【地図製作】の効果

習得段階	効果
初歩	地図製作判定に+1のボーナスを得ます。
習熟	地図製作判定に+2のボーナスを得ます。
熟練	地図製作判定に+4のボーナスを得ます。

・**名称：**【調教】
・**解説：**動物や騎乗用生物に関する知識を持っており、手懐ける事に長けています。
　このため、動物や騎乗用生物に関する怪物知識判定や博識判定(⇒基本１５９頁)に、「【調教】によるボーナス」を加算できます。【怪物知識】や【博識】を持っている場合、「【調教】による判定へのボーナス」

は、「これらの技能によるボーナス」に追加して与えられます。
　さらに、騎乗判定（⇒基本289頁）にも「【調教】によるボーナス」を加算できます。また、GMの判断で、動物と親しくなる判定に「【調教】によるボーナス」を与えても構いません。その場合、判定に使用する基本値は「魂魄集中」が適当でしょう。

【調教】の効果

習得段階	効果
初歩	動物や騎乗用生物に関する「博識判定、怪物知識判定、騎乗用生物に騎乗する場合の騎乗判定」に+1のボーナスを得ます。さらに、騎乗していた騎乗用生物を放置した場合に、その騎乗用生物が逃げ出すまでの時間が「1日」だけ長くなります。
習熟	動物や騎乗用生物に関する「博識判定、怪物知識判定、騎乗用生物に騎乗する場合の騎乗判定」に+2のボーナスを得ます。さらに、騎乗していた騎乗用生物を放置した場合に、その騎乗用生物が逃げ出すまでの時間が「3日」だけ長くなります。
熟練	動物や騎乗用生物に関する「博識判定、怪物知識判定、騎乗用生物に騎乗する場合の騎乗判定」に+4のボーナスを得ます。さらに、騎乗していた騎乗用生物を放置した場合に、その騎乗用生物が逃げ出すまでの時間が「7日」だけ長くなります。

・**名称**：【魔法知覚】／**前提**：呪文遣い系職業４レベル以上
・**解説**：常に魔力を周囲に放つ事で、視界の善し悪しや視線が通っているかどうかに関係なく、周囲の状況を正確に把握します。
　ただし、【魔法知覚】を持つ者は、魔力感知に長けているものには、その存在を感知されやすくなるため、近くにこうした存在がいる場合、GMは相手が行う【魔法知覚】を持つ者を発見するための観察判定や第六感判定に＋２程度のボーナスを与えても構いません。魔力感知に長けた存在や感知可能な距離などは、GMが判断してください。

【魔法知覚】の効果

習得段階	効果
初歩	「半径30m」以内の状況を正確に把握します。
習熟	「半径60m」以内の状況を正確に把握します。
熟練	「半径120m」以内の状況を正確に把握します。

・**名称**：【闇の帳（とばり）】／**前提**：種族が「闇人」

・**解説**：闇人がその身に纏う嗜虐神からの祝福です。より長き苦しみと生のため、苦痛はそのままに呪文から受けるダメージを軽減します。

【闇の帳】の効果

習得段階	効果
初歩	呪文によるダメージに対しては、装甲値に+1のボーナスを得ます。
習熟	呪文によるダメージに対しては、装甲値に+2のボーナスを得ます。さらに、呪文抵抗力判定に+1のボーナスを得ます。
熟練	呪文によるダメージに対しては、装甲値に+4のボーナスを得ます。さらに、呪文抵抗力判定に+2のボーナスを得ます。

・**名称**：【赦しの秘跡】

・**解説**：人の心や相手の抱えている悩みを聞き出し、助言や救いを与えるための専門的知識と技術です。主に神官などが教わるものですが、学んでおらずとも心を癒やす術を知るものはいます。

相手の相談に乗ったり、心を癒やす場合は、「知力点＋GMが決定する第二能力値＋神官or竜司祭レベル」を基準値とし、「【赦しの秘跡】によるボーナス」を加算します。

これを「赦しの秘跡判定」と言います。赦しの秘跡判定は、【赦しの秘跡】を習得していないと実行できません。

また、心の在り方や感情に関する博識判定（⇒基本１５９頁）に、「【赦しの秘跡】によるボーナス」を加算できます。【博識】を持っている場合、「【赦しの秘跡】による判定へのボーナス」は、「【博識】によるボーナス」に追加して与えられます。

【赦しの秘跡】の効果

習得段階	効果
初歩	赦しの秘跡判定を行えます。さらに、心の在り方や感情に関する博識判定に+1のボーナスを得ます。
習熟	赦しの秘跡判定に+1のボーナスを得ます。さらに、心の在り方や感情に関する博識判定に+2のボーナスを与えます。
熟練	赦しの秘跡判定に+2のボーナスを得ます。さらに、心の在り方や感情に関する博識判定に+4のボーナスを与えます。

武技

武技とは、それぞれの冒険者が、実戦経験を重ねて独自に編み出したり、師匠のもとで教わった、特別な武器の使用法や、戦闘時の独自の身のこなし、固有の戦術などを総合的に指す言葉です。

多くの武技は、特定の武器の扱いを教える流派の道場などで基礎を学び、実戦を通じてその特定種類の武器を使い込んでいき、実戦において有効なものとして鍛え上げられます。駆け出しの冒険者では、そのやり方を道場で学んでいたとしても、経験を積むまで怪物相手に使いこなす事ができません。道場での対人戦と、体型も違い、武器も使わない怪物相手の戦いの差になれる必要もあります。選んだ武器を、実際の戦場で使いなれて、ようやく武技は実用の形を整える事ができます。

ゲーム的には、武器攻撃などで使用でき、有利な効果を与えてくれる特殊能力の一種となります。戦士系職業のレベルを成長させる事で習得できます。以前から学び、試していた事が結実して、自分なりの技として身に着いた、と考えてください。こうして、身に沁みつくまで鍛錬を重ねた武技は、戦局をその一撃が左右するほどの領域に達する事もあります。

武技によっては、使用するために、敵の攻撃を受けて太刀筋を見切り、適切な間合いを図るなどして、状況を整えねば使えません。ですが、その苦労に見合う結果を与えてくれるでしょう。

武技の習得

戦士系職業のいずれかの職業レベルを２レベルに成長させた時、武技をひとつ選んで習得できます。

以降、戦士系職業のレベルが３、４、５……と１レベル上昇するたびに、武技を１つ覚えることができます。

一度に複数の職業レベルを２レベル以上に成長させたなら、その成長１レベルごとに武技を１つ習得できます。

奥義の習得

武技には、さらなる実戦と鍛錬によってのみ身に着く、高難度のものもあります。そのぶん、効果も強力です。

こうした武技は「奥義」として分類されます。

既に４つ以上の武技を習得していないと、奥義は習得できません（５つめからそれ以降に奥義が習得可能になります）。またいずれかの戦士系職業のレベルが５レベル以上でないと習得できません。

この時、どの職業の上昇時に習得したか（習得するか）は問題になりません。戦士６レベルの冒険者が、それに加えて斥候を２レベルに成長させた時、奥義を習得しても問題ありません。

武技の名称やキャラクターとしての設定について

以下に紹介する武技データについて、名称や技の解説などの、ゲームデータに関わらない部分は、プレイヤーとGMが相談して、独自に変更して構いません。

武技は、その冒険者が戦闘経験から独自に編み出したものかもしれませんし、どこかの師匠から学んだものかもしれません。具体的にどのように習得したかの設定も、プレイヤーが自由に決められます。

武技データの読み方

・**名称**：武技の名前です。後ろに（奥義）とあれば、５つめ以降の武技としてしか習得できません。

名前はオリジナルに変更してもかまいませんが、ルール処理上の混乱を避けるため、データに記載されているもとの名称を必ず記載しておきましょう。

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

・**概要**：端的な効果の説明です。

・**解説**：物語中のイメージとして、具体的にどのような行動をしているのかを説明しています。ここに書かれたことはゲーム上の処理には一切影響をおよぼしません。プレイヤーが望むなら、GMの同意を得た上で、好みのスタイルに書き換えても構いません。

使用可能武器：この武技を使用可能な武器です。原則として、基本ルールブックのデータの分類（片手剣、両手剣、斧、槍、戦槌、棍杖、格闘武器、投擲武器、弩弓）ごとに記載されていますが、指定された属性や効果を持つなど、限られた武器でのみ使用可能な武技もあります。それぞれの武器を使用可能な職業も記載されています。自分の職業の適正装備ではない武器の武技は、その効果を充分に引き出すことができません。注意しましょう。

・**関連技能**：特定の技能があると効果的に活用できる場合、あるいは特別な制限がある場合、その技能が記載されています。具体的な活用法や制限の内容は、効果の説明を参照してください。

・**消費／回数制限**：この項目は、武技の使用後に「一定の点数、負傷する」「一定の点数、消耗する」といった消費が発生する場合、もしくは「一定期間に使用する回数が決まっている」場合に記述があります。これらをコストと呼びます。コストの消費は「武技が効果を発揮した後」におこなわれます。

・**使用条件**：「特定の条件下でないと効果が薄い」「特定の条件を満たせないと使用できない」「特定の装備が必要」などといった特殊な条件がある場合、それが記載されています。

　武技は「～～として実行します」とある場合、該当する行動が不可能な状況では使えませんが、それらについては、使用条件で改めて記載していません。

・**詳細**：武技を使用した場合のゲーム上の効果の詳細です。

　説明中に「自身」とあれば、この武技を習得し、使用しているキャラクター本人を指します。文脈上わかりづらい場合、「使用者自身」などと表記している場合もあります。「対象」とあれば、武技の効果を及ぼした（あるいは及ぼそうとしている）相手の事です。

一般的な武技の使用ルール

使用の宣言

武技は、戦闘中にのみ使用できます。演出としてロールプレイで使用するのは自由ですが、GMが特に定めない限り、ゲーム上の効果はありません。

多くの武技は、武器攻撃もしくは武器攻撃の防御として、通常の攻撃や防御に代わって使用されます。

戦闘中、攻撃を行う時、あるいは、回避判定か盾受け判定などの防御判定を行える時、サイコロを振る前に使用を宣言します。それぞれ通常の攻撃、防御に代わって武技を実行します。

説明に「～～として実行します」とある場合、それぞれに該当する行動（近接攻撃、射撃攻撃など）が実行可能な状況でないと使えません。

一度に使える武技は１つだけです。複数の武技を同時に使う事はできません。

ＧＭは、宣言された武技が使用可能か、該当する行動が可能か、必要な使用条件を満たしているかどうかで判断してください。使用が不可能だと判断した場合、宣言を差し戻し、改めてキャラクターがどう行動するか決め直します。使用した場合にどういった結果になるかも確認し、本当に使うかどうかプレイヤーが最終的な判断をくだせるようにしましょう。

武技を使用する事にしたら、判定を行います。実際にどのような効果があるかは、個々の武技の詳細から判断してください。消費は、武技の使用後に発生します。

例外的な武技

武技の中には、自由行動で使用したり、特殊なタイミングで使用する処理を行うもの、他の武技と同時に使えるなどの例外的なものもあります。

また、一部には、武技によるボーナスやペナルティが一定時間持

続するものもあります。これらについては、それぞれの詳細に、個別に説明されています。基本的なルールより、それぞれの詳細の説明が優先します。それらをもとに、最終的な判断の権限はＧＭに委ねられます。

常時発動の武技は重なる

　例外的な武技として「常時効果を発揮している」と記述されたものがあります。これらはほかの武技とも同時に発動します。

武技の効果の重複

　同じ名称の武技の効果は、ボーナスにおいてもペナルティにおいても重複しません。ただし、詳細に「この効果は累積する」などとあった場合は例外的に重なります。

コスト消費のタイミング

　使用条件に「消耗する」、「負傷する」といった代償が記されている場合、これらを「コスト」と呼び、代償を支払う事を「コストを消費する」と言います。

　コストを消費するのは、武技を使用し終えてからです。消耗や負傷の増加に伴って判定へのペナルティが発生する場合も、その武技を使う判定そのものにはまだ影響しません。

重ねて習得する

　一部の武技は、同じ名前の武技をもう一度（武技によってはそれ以上）重ねて習得でき、その場合、効果が変更されます。

　「重ねて習得できる」と記されている武技以外は、２度重ねて習得しても効果はありません。

武技と技能の併用

　武技は、基本的に一度に１つしか使えませんが、それぞれ近接攻撃として行うものなら近接攻撃に有効な技能を、遠隔攻撃として行

うなら遠隔攻撃に有効な技能を、防御として行うものなら防御に有効な技能を、重ねて使用できます。

ただし、「武技と重ねて使用できない」、あるいは、なんらかの制限がかかる技能もあります。以下に解説しているので確認してください。

また、武技の中には、技能を使用しても、通常と異なる処理を行うものもあります。それぞれの武技の詳細を確認してください。特に言及がない場合は、通常の効果で使用可能です。

【薙ぎ払い】

【薙ぎ払い】は、特別に説明されているものを除いて、「近接攻撃として実行」する武技と同時には使用できません。

使用可能なものは、関連技能に【薙ぎ払い】と書かれています。常時効果を発揮している武技や、使用に関して「近接攻撃として実行」と書かれていない武技なら、同時に使用できる場合もあります。最終的にはＧＭが判断してください。

【二刀流】と【速射】

こうした２回攻撃を行う技能の場合、武技はどちらか片方の攻撃に代わって実行されます。つまり、１つの攻撃にしか武技の効果は得られません。

ただし、両方でそれぞれに使用条件を満たし、コストを消費できるのであれば、それぞれの攻撃ごとに武技を使用する事は可能です（同時の使用とはみなしません）。

ＧＭは、武技とこの技能の併用を禁止する権限も持ちます。

武技関連の特殊ルール

武技による「拘束状態」

一部の武技によって発生します。【拘束攻撃】による「拘束状態」（⇒１０８頁）に似ていますが、使用者と対象が密着している状態になり

ます。

敵は移動できず、命中判定、回避判定、盾受け判定、脱出判定、及び、呪文行使判定に、武技使用者の「技量点」か「持久度」の高いほうに等しいペナルティを受けます。

この状態から解放されるには、脱出判定に成功するか、使用者がなんらかの理由で負傷するか、いずれかの条件が満たされる必要があります。

両者は密着していますが、片方への攻撃にもう片方が巻き込まれる事はありません。

武技リスト

通常の武技

戦士の手	概要	扱いづらい武器一種のペナルティを最大2点まで打ち消す。

解説：どのような武器であれ十全に使いこなせるかどうかで、初めて戦士の格がわかるというもの。一つの武器に習熟した時、貴方はもはや単なる古強者ではなく、真の意味で戦士と名乗るに相応しい領域へ達したのです。

使用可能武器	命中判定に「－（マイナス）」の修正がある武器
関連技能	特になし
消費／回数制限	特になし
使用条件	特になし

詳細

この武技は、条件を満たせば常時発揮され、他の武技と同時に効果があります。

習得時に、武器を１種類（大きな分類ではなく、長剣や連接棍などの細分された種別）指定します。この武器は、命中修正が「－（マイナス）」になっているものでなければなりません。その武器の命中修正を最大で２点まで打ち消します。ペナルティを打ち消すだけなので０以上にはなりません。

ただし、これらの武器が「命中修正の－を持たない」武器になるわけではありません。命中修正に－がある場合に有効な武技は使用できます。

同じ武器であれば、別の品でも効果があります。

この武技は、武器の種類ごとに、それぞれを別の武技として扱います。

崩拳	概要	ダメージにサイコロを加算する。

解説：大地を踏みしめて拳を繰り出すことで、全ての体重を乗せた一撃を放ち、相手を貫き通す技です。古の達人に曰く「半歩崩拳、あまねく天下を打つ」という事で、極めれば四方世界一も夢ではありません。

使用可能武器	戦槌(戦士)、棍杖(戦士、武道家、「軽」なら斥候も)、格闘武器(武道家、斥候)
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	このラウンド中に移動していない。足場に不安定な修正がない。

詳細

この武技は、特別にダメージを決めるサイコロを振る直前に使用できます。また、他の武技と同時に効果を発揮します。

ダメージを決めるためのサイコロを＋１d６します。　この武技は、もう一度（あわせて２回まで）重ねて習得できます。２回習得した場合、２点消耗して＋２d６できます。

この時、望むなら、武技の効果で追加されたサイコロは、すべての出目を、４に固定できます(サイコロをふらなくてかまいません)。

一傑の打：○○	概要	ある種別の武器の威力に+1する。「一傑の打：○○」の「○○」は武器の種別。

解説：長身体躯からの左片手突きを活かすべくより長大な木剣を持つ、一振りの刀では五人と斬れぬから幾本も備えておくなど、戦士たるもの、もはや武器を整えるところから既に戦いが始まっているといえるでしょう。しかし創意工夫し可能にせよとはよく言ったもので、相手も同じように工夫している事を忘れてはいけません。長太刀の達人が櫂の木剣に敗れた事もあるのです。

使用可能武器	習得時に種別を特定する。
関連技能	特になし
消費／回数制限	特になし
使用条件	特になし

詳細

この武技は、常時効果を発揮し、他の武技と同時に使えます。

習得時に「片手剣」「両手剣」「槍」「斧」「戦槌」「棍杖」「格闘武器」「投擲武器」「弩弓」のいずれかの種別を対象とするか決めてください。

種別を選んだら、「一傑の打：片手剣」や「一傑の打：格闘武器」などのように記載します。そして、選んだ種別の武器の威力に＋１します。

この武技は、異なる種別の武器であれば、別の武技として改めて習得できます。

また同じ種別の武器を対象として、もう一度（あわせて２回まで）重ねて習得できます。これによって威力への修正はさらに＋１（合計＋２）されます。

龍尾

概要 命中判定の後に、敵の防御判定を−1する。

解説：立ち会いの中で不意に剣を下げ背を向け戦意喪失を装うなど、僅かな動作で相手の虚を突き、その隙に斬り伏せる技です。これを卑怯な騙し技と見るか、門外不出の邪剣と見るかは人によるでしょう。

使用可能武器	片手剣(「軽」であれば斥候も)、両手剣(「軽」であれば斥候も)
関連技能	【沈着冷静】【芸能：演技】【交渉：どれでも】
消費／回数制限	1戦闘中1回まで。
使用条件	特になし

詳細

この武技は、命中判定を行って達成値が確定した後に使用でき、他の武技と効果が重なります。使用すると、防御判定に−１のペナルティを与えます。

対象が【沈着冷静】を習得している場合、この武技の効果を受けません。

使用者が【沈着冷静】を始めとした関連技能のいずれかを所持していると、使用回数が１回の戦闘中に２回になります(最大で２回までです)。

魂魄破壊

概要 同じラウンドで、次に攻撃をおこなう味方の命中判定にボーナス。

解説：戦いとは何も一人で行うものではありません。後に続く味方のために、敵の心胆を寒からしめれば、それはただの一撃よりも相手に痛痒を与えることに繋がります。

使用可能武器	近接攻撃に使用する武器
関連技能	特になし
消費／回数制限	特になし
使用条件	自身の手番終了後にまだ未行動の味方がいる。

詳細

この武技は近接攻撃として実行します。命中判定などを行う必要はなく、ダメージは与えません。

対象を決めて、武技を実行します。同じラウンド中、使用者の手番以後、最初に対象に対する近接攻撃・遠隔攻撃を行う味方は、その命中判定に使用者の「冒険者レベルの半分＋１点」のボーナスを得ます。

阿吽覆滅・甲	概要	移動妨害判定、もしくは移動妨害への対抗判定に成功した時、対象の移動終了位置を使用者が決定する。

解説：己と味方、あるいは己と敵の位置を瞬時に入れ替える。まさに順逆自在の技です。相手の予想だにしない位置から現れる伏兵は、武林においても絶大な効果を発揮します。敵に用いる場合は攻撃を受け止めた上で、まるで空気を吸い込むように投げ飛ばすそうです。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点(追加の転倒効果を得る場合のみ)。
使用条件	特になし

詳細

移動妨害判定（⇒基本１４７頁）に成功した場合、使用者自身は元いた場所から５m以内の好きな位置に移動し、対象は使用者が指定した場所（使用者から５m以内）で移動を終えます。

もしくは、移動妨害への対抗判定（⇒基本１４８頁）に成功した場合、使用者は、もとの位置から５m以内の望んだ位置に移動し、対象は使用者が指定した場所（対象の移動開始地点から５m以内）へ移動した事になります。

使用者が望むなら使用時に１点消耗することで、対象を転倒した状態にできます。

阿吽覆滅・乙	概要	味方の回避判定にボーナスを与える。

解説：己と味方、あるいは己と敵の位置を瞬時に入れ替える。まさに順逆自在の技です。

相手の予想だにしない位置から現れる伏兵は、武林においても絶大な効果を発揮します。

味方に用いる場合は、まるで敵の視界外から飛び込むようにして攻撃を受け止めるなどします。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	【護衛】
消費／回数制限	1ラウンドに1回まで。
使用条件	近接攻撃可能な範囲にいる味方が、敵から近接攻撃を受けた。

詳細

この武技は、例外的に、味方が回避判定を行う時、サイコロを振る前に使用できます。対象とした味方の回避判定に＋２のボーナスを与えます。

この武技の持ち主が【護衛】を行う場合、まずこの武技で回避を行わせ、対象が失敗してから【護衛】を使用できます。

同じ味方は同時に２人以上からこの武技の効果を受ける事はできません。

盾受けや受け流しには、この武技は効果がありません。

虎眼	概要	暗闇によるペナルティを軽減する。

解説:星と石を交互に見るなどして身に着ける、暗闇の中でも相手を仕留める暗殺剣です。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	特になし
消費／回数制限	特になし
使用条件	特になし

詳細
この武技は常時効果を発揮し、他の武技と併用できます。６０m先までの暗闇を見通し、「視界が悪いことによるペナルティ」（⇒基本１６４頁）を２点軽減します。このため、例えば月明かり程度の明るさならペナルティを受けません。この武技は既に【暗視】を持っているなら意味がありません。

鬼走	概要	跳躍して命中と威力に+1した攻撃を行う。特殊能力「飛行」、技能【壁歩き】を一時的に無効にする。

解説：右に左に稲妻走って跳躍し、躍りかかるように相手を斬り伏せる技です。宙にいる敵は元より、間合いを見誤った敵も命を落とすでしょう。士魂の真髄は技に非ず、跳躍大斬りと見つけたり。

使用可能武器	近接攻撃に使用する武器
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	特になし

詳細
この武技は、近接攻撃として実行します。命中判定に＋１、威力に＋１のボーナスを得ます。また、望むなら攻撃前におこなう移動の移動距離を＋３mできます。
攻撃が命中した後、対象が特殊能力「飛行」や【壁歩き】（⇒60頁）を持っているなら、このラウンドの終わりまで無効にします。

峰打不殺	概要	属性を「殴」に変更し、致命傷を与えないようにする。威力を−1する。

解説：相手を殺さぬよう剣戟の最中にあって柄を捻り、刃の無い腹や峰で打つ技です。剣を抜き、かつ血を流さず事を済ませるには良い方法でしょう。しかし鉄棒で叩けば人は死ぬのが道理。また最初から峰で構えれば良いと思っても、ひとりでに体が刃を返す事もあるでしょう。峰打不殺は不敗の剣ではありません。

使用可能武器	刃のついた武器
関連技能	特になし
消費／回数制限	特になし
使用条件	特になし

詳細
この武技は近接攻撃として実行します。
攻撃の属性を殴属性に変更し、威力を－１します。この武技を使った攻撃によって負傷が生命力を超えても（ＰＣの場合、生命力の２倍を超えても）、超えた分は無効化されて、負傷数は「生命力の２倍－１」に留まり、対象は死亡せず、「気絶状態」（⇒108頁）になります。

時の剣 （ホラティウス）	概要	命中時、対象がボスへおよぼす支援効果を無効にする。

解説：多勢を相手にする時まず大将首を狙うのは定石ですが、弱敵から斬り伏せるのも一つの手です。逃げるふりをして距離を取って一人ずつ倒すなどは、未熟な戦士でも十分行える戦い方で、事実ある国家間紛争を決着させる決闘にて兄弟を討たれた最後の一人が、この戦術で逆転勝利を掴んだ史実があります。そうして折々に創意工夫する戦士の若い命は、常に赤く燃えているものです。

使用可能武器	近接攻撃に使用する武器
関連技能	特になし
消費／回数制限	特になし
使用条件	特になし

詳細	この武技は近接攻撃として実行します。命中した場合、通常のダメージに加えて、対象がボスに及ぼす支援効果を、このラウンドの終了時まで無効にします。

不壊の盾	概要	盾を投擲して、味方の装甲値にボーナスを与える。

解説：味方を守る盾となる。これは何も物理的なものではなく、信念も踏まえての事です。英雄の武器ともなると様々ですが、その中には盾も含まれます。仲間が窮地に陥った時、的確な判断によって盾を投じ、それを守る。これもまた一つの英雄、そして盾のあり方でしょう。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	特になし
消費／回数制限	特になし
使用条件	装備した盾を手放す。対象が投擲での射程距離内にいる(基本的には10m)。

詳細	この武技は特別に、使用者以外の仲間の防御判定が失敗した時に使用できます。 使用すると、自身の盾を投げて、その盾の「盾受け値」ぶん、狙われた仲間の装甲値を増加させます。 盾が破壊されることにするなら、増える装甲値は「盾受け値の２倍」になります。 破壊されないなら、盾は、対象となった味方の足元に落ちます。戦闘終了後に回収できますが、戦闘中に拾うことはできません。 同じ対象は、同時に２人以上から、この武技の効果を受ける事はできません。

楯の城 （スキャルドボルグ）	概要	盾受けの基準値を「体力持久」に変更し、消耗する事で装甲値を増やす。

解説：北方の蛮人たちが熟達している盾の使い方です。渾身の力で盾を構えて踏ん張る事で、あらゆる攻撃を受け止める様は、まさに盾の城でしょう。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	盾を装備している。

詳細	この武技は、特別に常時効果を発揮し続けます。 自身の盾受け判定を「技量反射」ではなく「体力持久」を基準に行います。また、敵から受けるダメージが決定された後、１点消耗する事で、装甲値を＋「２ｄ３」できます。

擬死	概要	死を装い、攻撃されないようにする。

解説：息を殺し、時には心臓すら止め、全くの死を装うことで気配を完全に殺す、恐るべき隠形の術です。起死回生を狙うその無様な姿を仲間に見損なわれる事があるやもしれませんが、戦う意志を持ち続ける限り、戦士としての資格を失う事はありません。無論、不意打ちは一度しか許されないでしょうが。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	特になし
消費／回数制限	特になし
使用条件	負傷を1点以上受けている。

詳細

この武技は主行動として実行します。

自身の行動で伏せます（すでに転倒状態であればそのまま）。以降、敵対者から「死んでいる」とみなされます。GMが特に定めない限り、敵が攻撃対象をランダムに決定する場合、攻撃対象に含まれなくなります。また「隠密判定」には自動的に成功します。「移動力」mまで移動可能で、この時、移動妨害の対象になりません。

この武技は、なんらかの動作や発声を伴う行動を起こそうとしたら、即座に解除されます。防御行動（回避、盾受け）は、この武技を解除します。呪文抵抗判定では解除されません。

戦闘が始まる前に、この武技を使用しておくことはできません。あらかじめ死んだふりをして不意打ちをおこなったり、死んだふりで敵をやりすごそうとするなら、通常の「隠密判定」をおこないます。ただし、この武技の修得者は、その「隠密判定」に＋2のボーナスを得ます。

この武技を使用しているかどうかを能動的に見抜こうとするなら、観察判定をおこなってください。目標値は、武技使用者の「知力持久＋2d6」となります。この目標値には技能【隠密】による隠密判定への修正が使用できます。

亀甲陣（テストゥド）	概要	移動しないことで盾受けの成功率と効果をあげる。

解説：相手の攻撃を予想してしっかり盾を全面に構え、その状態で来るべき攻撃にしっかりと応じる武技です。しかしこれは同時に動きを鈍くし、また最初から他の行動を捨てて盾で受ける事を前提としているため、それ以外の行動が取れなくなる欠点もあります。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	【挑発】
消費／回数制限	1ラウンド1回まで。
使用条件	このラウンド、移動していない。

詳細

この武技は、盾受けの防御判定として実行します。盾受け値および盾受け修正に＋1点のボーナス修正を受けます。

攻撃をおこなっている相手が、自身の【挑発】の効果を受けている場合、修正は＋1から＋3になります。

鶺鴒(セキレイ)の尾	概要	攻撃と同時に追加で【挑発】を行う。【挑発】した相手には命中判定にボーナスを得る。

解説： 湾刀の達人が、両手で構えた切っ先を、鳥の尾羽のように揺らして敵を誘い、つい踏み出した敵を切り捨てた故事に由来する技です。別の達人は、剣尖で円を描き月のごとき美しさで魂を吸い、易々と敵を断ったとも言います。その領域に達するものは稀ですが、武器の動きだけで敵を誘う事は不可能ではありません。

使用可能武器	近接攻撃に使用する武器
関連技能	【挑発】
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	特になし

詳細

この武技は、近接攻撃として実行します。

通常の攻撃を行い、それと同時に、攻撃した対象に【挑発（初歩）】（⇒基本261頁）と同様の効果を及ぼします。

また、同じ手番に、これによるものとは別に、通常の手順で【挑発】を行う事ができます。

この武技を使用したラウンド中および次のラウンドの終了まで、自身が【挑発】の効果をおよぼした対象には、命中判定に＋2のボーナスを得ます。

呪文偏向	概要	呪文でのダメージに盾受けを行う。

解説： 結局のところ、呪文というのも飛び道具に過ぎません。熟達した技術（スキル）が魔術（スペル）と区別がつかないように、真の戦士が頑張り、我慢すれば、たかだか呪文使いの叫んだ言葉程度、物の数ではありません。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	【盾】
消費／回数制限	特になし
使用条件	盾を装備している。

詳細

この武技は、呪文による攻撃を受けた時に実行できます。

通常の呪文抵抗判定を行った後に行います。呪文行使判定の達成値を受動側として、盾受け判定の達成値で「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行い、勝利すれば装甲値に＋「盾受け値」できます。

この武技は、通常なら装甲値を無視する呪文のダメージに対しても、盾受け判定に成功すれば、盾受け値分のみ減少させる事が可能です。

反らし （パリィ）	概要	武器によって「盾受け」と同じ効果を得る。

解説：自身に向けられた攻撃を武器によって受け流す、陣形において最も危険な位置に立つ戦士の基本にして極意とも言える武技です。これならば流し斬りとて完全に入る事はないでしょう。熟達した戦士ならば、魔法すらもその剣でもって弾く事ができるといいます。

使用可能武器	近接攻撃に使用する武器
関連技能	【武器：〇〇】
消費／回数制限	1ラウンドに1回まで。
使用条件	特になし

詳細

この武技は、防御判定として実行します。

武器を盾のように使って、攻撃をそらします。自身が「盾受け」可能な攻撃であれば〔反らし〕もおこなえます。【盾】技能の代わりに【武器：〇〇】技能による命中値へのボーナスを「盾受け修正」に加算できます（盾受け値には加算できません）。

片手用の「軽」の武器であれば「盾受け修正＋１、盾受け値２」、片手用の「重」の武器であれば「盾受け修正＋２、盾受け値３」、両手用の武器であれば「盾受け修正＋４、盾受け値４」として行います。

飛竜剣	概要	飛行する敵を移動妨害し、命中判定を阻害する。

解説：相手に剣を投じる事で敵を怯ませ、隙を作り出す武技です。たとえ視界に頼らぬ相手でも、これには虚を突かれる事でしょう。飛竜のようだ、あるいは飛竜をも落とす剣だとしてこの名前で呼ばれますが、しかし決して慢心してはいけません。隙を作り出した後、斬れるかどうかはその腕にかかっているのです。

使用可能武器	投擲可能な武器
関連技能	特になし
消費／回数制限	1ラウンド1回まで。
使用条件	対象が移動しようとしている。武器を手放す。

詳細

この武技は移動妨害として実行します。

武器を投擲することによって移動妨害をおこないます。

通常の移動妨害判定（⇒基本１４７頁）を行ってください。技能による修正も有効です。

移動妨害に成功した場合、対象は移動できず、かつこのラウンドの終了まで、命中判定と防御判定に－２のペナルティを受けます。この時、使用者自身は移動しません。投擲した武器は、対象の移動開始地点に落ちます。戦闘終了後に回収できますが、戦闘中に拾うことはできません。

対象が「飛行状態」（⇒１２９頁）や【壁走り】など移動妨害を受けない効果を得ていても、移動妨害が可能です。可能なだけではなく、移動妨害判定に＋２のボーナスを得ます。

馬上防御習熟	概要	騎乗時、盾の効果を増やす。

解説：地上において盾の扱いに習熟したかの如く、馬上にあって同様に盾を使いこなせることを示す武技です。突きかかってくる歩兵の攻撃を、盾によって巧みにいなす事ができます。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	【盾】
消費／回数制限	特になし
使用条件	大型盾を装備している。

詳細
　この武技は、条件を満たせば常時効果を発揮します。
　騎乗している間、装備している大型盾の「盾受け修正」と「盾受け値」に、それぞれ＋2のボーナスを得ます。

人馬一体	概要	乗騎の命中判定にボーナスを得る。

解説：勇士を乗せたる馬、名馬となるらん、と古詩に歌われるごとく、勇猛な戦士に操られる乗騎は、またおのれも果敢に敵へと挑みます。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	【騎乗】【調教】
消費／回数制限	特になし
使用条件	騎乗用生物(⇒368頁)に騎乗している。

詳細
　この武技は、条件を満たしていれば、常時、効果を発揮し続けます。
　騎乗用生物に攻撃を行わせる場合、命中判定に＋１のボーナスを得ます。

憤撃（ゾルンハウ）	概要	近接攻撃の命中判定と威力を強化。消耗時に効果大。

解説：上段に剣を振りかぶる屋根構えからの、叩きつけるような振り下ろしです。相手が受けたならば、それに沿って攻撃線を滑らせて斬撃を打ち込みます。

使用可能武器	片手剣(戦士、「軽」なら斥候も可)、両手剣(戦士)
関連技能	【武器：片手剣】【武器：両手剣】
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	特になし

詳細
　この武技は、近接攻撃として実行します。
　命中判定の達成値、及び、威力に「使用時点で受けている消耗の点数＋１」点を加算します。さらに、使っている武器に対応している【武器：片手剣】もしくは【武器：両手剣】の技能の効果による命中判定へのボーナスに等しい数値を、威力に加算します。

撓め切り（たわめきり）	概要	近接攻撃にカウンターでダメージを与える。

解説：相手の打ち込みと交差させるように刃で払い、攻撃線を通して裏刃で手元を切る技です。

使用可能武器	片手剣（戦士、「軽」なら斥候も可）、両手剣（戦士）
関連技能	特になし
消費／回数制限	1ラウンド中2回まで。
使用条件	対象から近接攻撃を受けている。対象の攻撃手段が「武器」である。

詳細

この武技は、近接攻撃への防御として実行します。回避判定や盾受け判定に代わり、武器の命中判定を行ってください。

使用者は、この判定の達成値と、対象の命中判定の達成値とで、受動側として「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行います。

勝利すると、防御（回避）に成功したものとして扱い、さらに対象にダメージを与えます。ただし、この時、「効力値による威力の増加」は加算しません。

また、この武技の命中判定の達成値が、対象の命中判定の達成値より「４」点以上、上回っていた場合、これ以降、戦闘終了まで、対象は「武器」による攻撃の命中判定に－1、威力に－1のペナルティを受けます。この効果は累積しません。

ＰＣがこの効果を受けた場合は、ダメージにくわえて「武器を落とした」とみなしますが、主行動で拾いあげることができます。

「達成値の較べ合い」に敗北した場合、は、防御の失敗と同様に扱います。

芦刈	概要	攻撃を受け止め、攻撃に使用している武器や部位にダメージを与える。

解説：芦を刈るように、打ち合った相手の牙や爪を一瞬に弾き飛ばす、あるいはへし折ってしまう恐るべき秘剣です。

使用可能武器	片手剣（戦士、「軽」なら斥候も可）、両手剣（戦士）
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点。1ラウンドに1回まで。
使用条件	対象から近接攻撃を受けている。

詳細

この武技は、近接攻撃の防御として実行します。回避判定や盾受け判定に代わり、武器の命中判定を行ってください。

使用者は、この判定の達成値と、対象の命中判定の達成値とで、受動側として「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行います。

勝利すると、防御（回避）に成功したものとして扱い、対象にダメージを与えます。ただし、この時、「効力値による威力の増加」は加算しません。

また、この武技の命中判定の達成値が、対象の命中判定の達成値より「４」点以上、上回っていた場合、これ以降、戦闘終了まで、対象はその身体部位を使った攻撃の命中判定に－2、威力に－2のペナルティを受けます。この効果は累積しません。

ＰＣがこの効果を受けた場合、「武器を落とした」ことになり、さらに遠くまで跳ね飛ばされるため、拾いあげることができません（素手攻撃の場合、跳ね飛ばされることはありませんが、この武技によって受けるダメージを2点増やします）。

「達成値の較べ合い」に敗北した場合は、防御の失敗と同様に扱います。

鍔迫（バインド）	概要	押し合って敵の動きを阻害する。

解説：剣術における基本の術理です。相手の攻撃を受け止め、その刃から感じる動きに合わせて押し、引き、動きを封じます。

使用可能武器	片手剣（戦士、「軽」なら斥候も可）、両手剣（戦士）
関連技能	【受け流し】
消費／回数制限	消耗2点。
使用条件	対象から近接攻撃を受けている。

詳細

この武技は、近接攻撃への防御として実行します。回避判定や盾受け判定に代わり、武器の命中判定を行ってください。この時、命中判定には【受け流し】のボーナスを適用します。

使用者は、この判定の達成値と、対象の命中判定の達成値とで、受動側として「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行います。

勝利すると、防御（回避）に成功したものとして扱った上で、鍔元で敵の攻撃を受け止めます。この場合、対象は武技による「拘束状態」（⇒108頁）になります。

「達成値の較べ合い」に敗北した場合は、防御の失敗と同様に扱います。

使用者自身が、自分の手番で対象と「鍔迫を続ける」以外の行動を行う場合、武技による拘束状態を解除する必要があります。使用者は、自分の手番で、いつでも拘束状態を解除できます。これは自由行動です。また〔鍔迫〕によって拘束状態にある間は、この武器を防御に使えません。

固め投げ	概要	敵を転倒させる。

解説：相手の腕に、武器を持った自身の腕を絡め、そのまま投げ飛ばす技です。

使用可能武器	「軽」の片手剣、格闘武器、片手用の棍杖
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	自身が盾を使用していない。敵が二足歩行している。

詳細

この武技は、近接攻撃として実行します。

命中判定に、攻撃に使用した職業レベルに加えて、「武道家ｏｒ斥候レベル」のうち高いほうを加算できます（同じ職業レベルを二度使う事はできません）。

この攻撃が命中しても、通常の武器によるダメージは与えられません。代わりに、「１ｄ６＋２」点の落下ダメージだけを与え、対象を「転倒」（⇒１２０頁）させます。

さらに、命中判定の達成値が、敵の回避判定の達成値か、盾受け判定の達成値を「４」点以上、上回っていた場合は、対象を武技による「拘束状態」（⇒１０８頁）にできます。対象を拘束状態にする場合は、使用者自身も「転倒状態」になります。拘束状態にするかどうかは、敵を転倒させた直後に決定します。

断頭台	概要	柄頭と刃により、2回の攻撃を行う。

解説：柄頭による一撃を見舞いつつ背後を取り、すかさず首へ裏刃を回して喉を掻き切る技です。

使用可能武器	片手剣(「軽」であれば斥候も)、両手剣(戦士)
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点
使用条件	対象が人間型の生物でないとペナルティ。

詳細

この武技は近接攻撃として実行します。
２度の命中判定をおこない、それぞれにダメージをあたえます。
一度目の柄頭による攻撃の命中判定には－２のペナルティを受けます。
この攻撃は、命中すれば、まず「１ｄ３＋２」点の殴属性のダメージを与えます。このダメージには「職業技能レベル」「効力値による威力の増加」は加算しません。
直後に「技量集中＋戦士レベル＋【体術】によるボーナス」で判定を行ってください。目標値は「対象が直前におこなった防御判定の達成値」です。この判定は運動系判定として扱います。
この判定に失敗すれば、そこで手番が終了します。運動判定に成功すれば、背後に回った事になり、命中判定に＋２のボーナスを得て、追加の近接攻撃を行えます。この攻撃が命中した場合、その威力に＋「１ｄ６」点されます。
元来は、対人用の技であり、対象が、人間とかけ離れた姿（四脚歩行や手足がない、巨大であるなど）だとＧＭが判断した場合、後ろに回り込む判定に－４のペナルティを与えてください。

小波(さざなみ)	概要	攻撃が命中するごとに、敵の装甲値を1点減少させる。

解説：波が岩を削り取るように、ひたすら同じ部位を斬り続けていく秘剣です。もとは湾刀の武技ですが、女性や子供、体力のない者でも使えるように工夫した技も知られています。

使用可能武器	片手剣(戦士、「軽」なら斥候も)、湾刀(戦士)
関連技能	特になし
消費／回数制限	特になし
使用条件	特になし

詳細

この武技は特別に、近接攻撃命中後、ダメージ決定時に使用を宣言できます。
使用者の近接攻撃が命中した時、威力を１点減らし、その代わり、この武技によるダメージの適用後に、対象の装甲値を１点減少させます。この効果は累積します。
戦闘が終了すると、この効果は解除されます。

片手打ち	概要	湾刀を片手武器として扱う。

解説：西方ではあまり知られていませんが、湾刀とは騎兵刀であり、本来は片手で扱えるものです。片手に剣を片手に手綱をというのは当然の心得で、二刀を振るう達人も古来数多く存在しています。両手でなくば人は斬れぬと嘲る者も、現実を見れば考えを改めるか、死あるのみでしょう。

使用可能武器	湾刀（あるいは類似の形状の武器、ＧＭ判断）
関連技能	【二刀流】
消費／回数制限	特になし
使用条件	特になし

詳細

　この武技は、湾刀を装備している時に自由行動で使用できます。また、他の武技と同時に効果を発揮します。
　装備している湾刀を種別「片手剣」「用法：片手」として扱い、装備部位を片手に変更します。またこの湾刀を使用した命中判定に－１のペナルティが入りますが、命中修正自体は変更されません。
　この間、湾刀は「片手剣」として扱われ、武技を含め「片手剣」に対する効果をすべて受ける事ができますが、「両手剣」に対する効果を受ける事はできません。
　使用者は自由行動を使うことで、任意にこの効果を解除し、湾刀を「両手剣」の扱いに戻すことができます。
　またこの武技は使用者の腕の数まで重ねて習得できます。２回重ねて習得した場合、【二刀流】を使うことで、左右の手に湾刀を１振りずつ装備することができます。

野火	概要	盾受け、受け流しにペナルティを与える。

解説：地を這い蹲るような低い軌道から、伸び上がるように繰り出す圃人の剣です。低い姿勢で前へ飛び出し、相手の武器の下という死角から切り上げます。只人の槍の技にも「燭台の下」という同種のものがあります。

使用可能武器	片手剣（「軽」であれば斥候も）両手剣（戦士）、槍（戦士）
関連技能	特になし
消費／回数制限	負傷1点。
使用条件	対象が盾受け、もしくは受け流しを使用している。

詳細

　この武技は、近接攻撃として実行します。対象が盾受け、もしくは受け流しを使用している場合、防御判定に－４のペナルティを与えます。
　さらに、使用者の命中判定後の効力値に＋２のボーナスを得ます。
　対象である怪物データに「盾受け」「受け流し」がある場合、対象はこれらを可能なかぎり使用するものとします。
　ＧＭが「対象は、使用者自身より小柄である」と判断した場合、命中判定に－２のペナルティを与えることができます。

疾風	概要	敵の回避判定に−2のペナルティを与え、装甲値を半減させる。

解説： 相手と交差するように踏み込みながら身体を回し、裏刃にて兜の下、盆の窪を斬り付けます。
　只人が編み出したことから、「只人式回転斬り」とも言われていますが、回転するという動作以外の効果は大きく異なります。

使用可能武器	両手剣（戦士）
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	特になし

詳細
　この武技は近接攻撃として実行します。
　回転する動作によってすれ違いざま相手の背後に回り込みます。これにより、対象の回避判定に－２のペナルティを与えます。
　この武技による近接攻撃が命中した場合、与えるダメージを算出するには、装甲値を半分にみなして計算します。ただし、実際に装甲値が半分になるわけではありません。

鳥刺	概要	重傷に見せかけて敵を油断させ、回避と装甲値を減少させる。

解説： 瀕死に陥った際、その致命的な姿を狙った敵の隙を突いて仕留める必死剣です。この技を出す時、使い手は半ば死んでいるようなものと言われます。

使用可能武器	片手剣（戦士、「軽」なら斥候も）、両手剣（戦士）、格闘武器（武道家、斥候）
関連技能	【隠密】
消費／回数制限	1戦闘中1回まで。
使用条件	1点以上の負傷を受けている。

詳細
　この武技は近接攻撃として実行します。
　よろめいたり、倒れている状態から攻撃する事になります。
　敵は、この武技への回避判定に－４のペナルティを受けます。
　この時、武技の使用前に、【隠密】の使用を宣言できます。怪物の知能による達成値で目標値を決定して、隠密判定をおこなってください。成功すればさらに＋２点のボーナスを得ます（武技〔擬死〕を使用していれば自動成功します。〔擬死〕は隠密判定後に解除されます）。
　自身が伏せたり転倒した状態であっても、命中判定にペナルティを受けません。
　この武技による近接攻撃が命中した場合、与えるダメージを算出するには、装甲値を半分にみなして計算します。ただし、実際に装甲値が半分になるわけではありません。

舵切り	概要	3回判定して、最もいい出目を使う。

解説：上段からの切り下ろしの後、素早く手首を回して二回、三回と続けて斬り付ける技です。連続で繰り出すため、体力がなければ使いこなすのは難しいでしょう。

使用可能武器	片手剣(戦士、「軽」であれば斥候も)
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	特になし

詳細

この武技は近接攻撃として実行します。
命中判定を行う時、２ｄ６を３度ふり、最も高い出目を採用できます。

飛び込み	概要	敵の防御判定に「盾受け修正」だけのペナルティを与える。

解説：相手の攻撃を盾で受け、跳ね上げて隙を作り、飛びこんで切り込む技です。

使用可能武器	片手剣(戦士、「軽」であれば斥候も)、「用法：片手」の斧(戦士、「軽」であれば斥候も)、「用法：片手」の戦槌(戦士、「軽」であれば斥候も)
関連技能	【盾】
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	対象から近接攻撃を受けている。盾を装備している。

詳細

この武技は、盾受けに代わって実行します。
盾受け判定に成功した場合、まず通常どおりに、装甲値と盾受け値によるダメージ減少を行います。
その後、近接攻撃を行った敵を対象として、回避判定と盾受け判定に「使用者が装備している盾の盾受け修正＋【盾】によるボーナス」と同じだけのペナルティを与えます。このペナルティは、このラウンドの間に行われる「使用者の近接攻撃」に対してのみ適用されます。

盾打ち	概要	盾受け成功時、盾を叩きつけてダメージを与える。

解説：相手が近接攻撃をおこなったとき、顔面に盾を叩きつけてひるませる技です。

使用可能武器	片手剣(戦士、「軽」であれば斥候も)、「用法：片手」の斧(戦士、「軽」であれば斥候も)、「用法：片手」の戦槌(戦士、「軽」であれば斥候も)
関連技能	【盾】
消費／回数制限	1ラウンドに1回まで。
使用条件	対象から、自身単体を目標とした近接攻撃を受けている。盾を装備している。

詳細

この武技は、盾受けに代わって実行します。
盾受け判定に成功した場合、まず通常どおり、装甲値と盾受け値によるダメージ減少を行います。
使用者がダメージを受けた後、盾受け判定の達成値と、敵の命中判定の達成値とで、能動側として「達成値の較べ合い」（⇒基本１３２頁）を行って勝利すると、使用者の盾の「盾受け値の半分＋【盾】によるボーナス」点のダメージを対象に与えます。このダメージは、装甲値では軽減できません。
また、この武技は、特別に武技〔飛び込み〕と同時に宣言できます。その場合、さらに１点消耗します（〔飛び込み〕とあわせて2点）。
この武技は、複数回（合計５回まで）重ねて習得する事ができます。重ねて習得するごとに、ラウンド中の使用回数が１回増えます。

蛇切り	概要	消耗して、命中判定と威力にボーナスを得る。判定後追加で消耗して命中判定にボーナスを得る。

解説：縦に交差するよう剣を回転させ、立て続けの斬撃で相手を斬り伏せる技です。閉所を進む蛇の如く、と言われています。大剣を振り回すため、相応の体力が必要になります。

使用可能武器	両手剣(戦士)
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点+消耗1点。
使用条件	特になし

詳細	この武技は、近接攻撃として実行します。命中判定と威力に＋１のボーナスを得ます。サイコロを振った後で、望むならさらに消耗することで、命中判定に＋３点のボーナスを得る事ができます。

冠撃	概要	対象の回避判定にペナルティを与える。命中後、対象の命中判定に「－(マイナス)」の修正を与える。

解説：両手で突くと見せかけて、片手で大きく振りかぶって脳天を叩く技です。

使用可能武器	棍杖(戦士、武道家、「軽」なら斥候も)、両手剣(戦士)
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	「用法：両手」の武器を使用している、もしくは片手に何も持っていない。

詳細	この武技は近接攻撃として実行します。 突きのフェイントをおこなう事で、命中判定に＋１のボーナスを得ます。この攻撃が命中した場合、対象は、このラウンドが終了するまで、命中判定と威力に－１のペナルティを受けます。

松風	概要	受け流しか回避に成功するたび、その攻撃をした対象への命中と威力を高める。

解説：相手の攻撃を受け流し、あるいは回避することで力をため、隙を見出して一転攻勢に出て相手を斬り伏せる技です。

使用可能武器	片手剣(戦士、「軽」であれば斥候も)、両手剣(戦士)
関連技能	【受け流し】
消費／回数制限	特になし
使用条件	対象から近接攻撃を受け、回避か受け流しに成功した。

詳細

　この武技は近接攻撃として実行します。
　この戦闘中に、対象から近接攻撃を受けており、回避、受け流しのいずれかに成功したことがある場合にのみ宣言できます。対象への、命中判定と威力に＋１のボーナスを得ます。
　もし、この戦闘中に、同じ対象に対して合計で２回、回避か受け流しに成功していれば、命中判定と威力に＋４のボーナスを得ます。さらに、もう一度（合計で３回)、回避か受け流しに成功していれば、命中判定と威力に＋８のボーナスを得ます。
　ただし、途中で回避か受け流しに失敗すると、そこまでに獲得したボーナスは無効になります。
　使用者に、対象以外の敵からの攻撃が命中しても、この武技の効果は失われません。ただし、この武技は一度に複数の敵を対象にする事はできません。

銀車輪	概要	剣技で威嚇し、対象の命中判定、回避判定、呪文抵抗判定のいずれかにペナルティを与える。

解説：炎すら断ち切る剣裁きを披露し、相手へ背筋も凍るような恐怖を味合わせる技です。

使用可能武器	「刺突」を持つ片手剣(戦士、「軽」であれば斥候も)、「刺突」を持つ両手剣(戦士)
関連技能	特になし
消費／回数制限	1戦闘中1回まで。
使用条件	(知能「高い」の敵は呪文抵抗力にボーナスを得る)

詳細

　この武技は、近接攻撃として実行します。この武技は、ペナルティを与える効果のみで、ダメージを与えることはありません。
　対象は「使用者の行動を認識でき、使用者が近接攻撃可能な範囲内にいる敵すべて」となります。これら対象の呪文抵抗判定の達成値と、自身が主行動として命中判定を行ったその達成値とを、自身が能動側として「達成値の較べ合い」(⇒基本１３２頁) を行います。この時、対象の知能が「高い」だった場合、対象は呪文抵抗判定に＋２のボーナスを得ます。
　勝利した場合、対象は「命中判定」、「防御判定」、「呪文抵抗判定」のいずれかに−２のペナルティを与えます。どの判定にペナルティを与えるかは使用者が決定しますが、対象ごとに異なるものを選ぶ事はできず、必ず同じ判定にペナルティを与えなくてはなりません。
　この効果は、戦闘が終わるか、使用者自身が行動不能になるか、使用者自身が対象の視野から消えるまでの間持続します。

返しの太刀

概要	命中判定の達成値が確定した後に+2のボーナスを得る。

解説：一度ふりぬいた刃を強引にふりもどしつつ掌中で柄を捻り、死角から切り返す技です。この「鍔目を返す」という動作は手首に大きな負担がかかるため、頻繁には使えません。

使用可能武器	片手剣(「軽」なら斥候も)、両手剣、斧(「軽」なら斥候も)
関連技能	特になし
消費／回数制限	1戦闘中1回まで。
使用条件	特になし

詳細

この武技は近接攻撃として実行します。

使用者は、命中判定を行って、その達成値と、敵の防御判定の達成値が確定した後で、この武技の効果を発揮するかどうか決められます。

効果を使うなら、命中判定の達成値に＋２のボーナスを得ます。

効果を使わないことを選んだら、使用回数を消費する事はありません。

毒蛇

概要	敵を転倒させる。

解説：相手へ突き込むと見せかけ、穂先を足に引っ掛けて引き倒す技です。

使用可能武器	「用法：両手」の槍(戦士)
関連技能	【武器：槍】
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	対象が二足歩行以外なら判定にペナルティ。

詳細

この武技は、近接攻撃として実行します。

命中判定時に「【武器：槍】による命中判定ボーナス」を２倍にします。

この武技を使用した攻撃に対して、対象は「盾受け」を行えず、「受け流し」も効果がありません(通常の回避は有効です)。

この攻撃が命中した場合、通常のものに代わって、「１ｄ３＋２」点の殴属性のダメージを与え、さらに「転倒」(⇒１２０頁)させます。ただし、このダメージには、効力値による威力の増加は加算されません。

元来は、対人用の技であり、対象が、人間とかけ離れた姿（四脚歩行や手足がない、巨大であるなど）だとＧＭが判断した場合、命中判定に－４のペナルティを与えてください。蛇や粘菌など、足や上下がない獣の場合、ＧＭ判断で、それ以上のボーナスを得るものとしても構いません。そういった怪物であっても、武技に成功すれば「転倒状態」と同様のペナルティを受けます。

叩きおろし	概要	武器の「命中修正」に応じて、威力が増加。属性を「殴」に変更する。

解説：長い柄を持つ武器を大きくふりあげ、遠心力を乗せ、上からただ叩きつける、戦場で用いられる最も基本的な技です。

使用可能武器	「重」の槍(戦士)、「重」の斧(戦士)、「重」の戦槌(戦士)、「長大」を持つ棍杖(戦士、武道家、「軽」なら斥候も)
関連技能	【薙ぎ払い】【強打・殴】
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	天井が十分に高い(GM判断)

詳細

この武技は近接攻撃として実行します。

使用している武器の、本来の命中修正が「－(マイナス)」だった場合は、その数値をプラスに変換して威力にボーナスとして加算します。本来の命中修正が「なし」もしくは「＋(プラス)」だった場合、威力に＋１のボーナスのみが加算されます。

この攻撃は、殴属性となり、武器が持つ「強打・斬」や「刺突」は無効になります。もし武器の効果に「強打・殴」があるなら、その効力値ボーナスに＋１されます。

使用者が【薙ぎ払い】を習得している場合、横に払う動作を縦に応用できます。そのため、【薙ぎ払い】を宣言すると、対象は１体のままとなりますが、命中判定にボーナスを得ます。この時、得られるボーナスは「初歩」で＋１、「習熟」で＋２、「熟練」で＋３、「達人」で＋４、「伝説」で＋５です。

馬上突撃(チャージ)	概要	騎乗して移動した直後の近接攻撃で、威力を増加させる。

解説：騎乗した状態で移動をおこない、かまえた武器で地上の敵を攻撃するのは難度が高いことですが、高所の有利や突撃による威力増加はその難度に見合う価値があります。騎乗槍は、突撃しながら槍を鎧の金具に固定できるようになっており、威力が数倍にも跳ね上がります。

使用可能武器	槍(特に騎乗槍、戦士)、両手剣(戦士)、「用法：両手」の斧(戦士)
関連技能	【騎乗】
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	「騎乗用生物(⇒368頁)」に騎乗している。対象が、使用者の近接攻撃の範囲内にいない。

詳細

この武技は近接攻撃として実行します。

まず、この武技の一部として、使用者が騎乗している騎乗用生物の「移動力×２(m)」までの移動を行わなくてはなりません。

この移動の後で行う命中判定には、「移動によるペナルティ」を受けません。そして、この攻撃が命中した場合、武器の威力に「騎乗している生物の移動力の10分の１(端数切り上げ)」点をボーナスとして加算します。この時、問題になるのは移動力のみで、このラウンドでの実際の移動距離は問いません。

もし、使っている武器が騎乗槍(⇒322頁)の場合、槍懸けによって安定させられるため、さらに命中判定後の効力値に＋４のボーナスを得ます。

槍投げ	概要	投擲不可の槍を、投擲武器とする。騎乗状態なら命中判定にボーナスを得る。魔神とアンデッドに特に有効。

解説：かつて数多の亡者と魔神を葬った騎士が編み出したという、伝説的な投法です。特に、騎乗槍を、騎乗した状態から投げると大きな効果を得ることができます。

使用可能武器	槍(戦士、「軽」なら斥候も)
関連技能	【武器：槍】【武器：投擲武器】
消費／回数制限	特になし
使用条件	特になし

詳細

この武技は遠隔攻撃として実行します。

通常は「投擲不可」の槍を、投擲で使用して遠隔攻撃が行えます。

この遠隔攻撃の命中判定には、【武器：槍】【武器：投擲武器】両方のボーナスが適用されます。さらに、武器の命中修正や効果も得る事ができます。加えて、騎乗した状態で使用すれば、命中判定に＋２のボーナスを得ます。

もし対象が魔神もしくはアンデッドだった場合、命中判定後の効力値に＋２のボーナスを得ます。

投げた槍は、戦闘に勝利すれば回収できます。ただし、戦闘中には拾えません。

超信地旋回	概要	騎乗時、急速な旋回でフェイントをかけたり、移動で得られる効果を得る。

解説：槍などの長い武器を肩、反対の肩、そして脇へ移し替えながら馬を回頭することで、手綱を握って武器を構えたまま瞬時にその場で振り向く技です。

使用可能武器	両手剣(戦士)、「用法：両手」の斧(戦士)、「用法：両手」の槍(戦士)
関連技能	【騎乗】
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	騎乗している。

詳細

この武技を使用した手番の終わりまで、移動妨害への対抗判定（⇒基本１４８頁）に＋２のボーナスを得ます。さらに、次の２つの追加効果のうち、どちらかを得ます。

ただし、どちらの効果を得るかは、武技を習得する際に選択しておかなくてはなりません。このため、この武技を習得した場合、冒険記録用紙には「超信地旋回・壱ノ型」、または、「超信地旋回・弐ノ型」のように、選択した効果がわかるように記録してください。

この武技は、自由行動で宣言し、他の武技と同時に使用できます。

「超信地旋回・壱ノ型」の追加効果

近接攻撃として実行します。敵の背後に回る事で、命中判定と威力に＋２のボーナスを得ます。

「超信地旋回・弐ノ型」の追加効果

この武技は、自由行動として宣言し、他の武技と同時に使用できます。移動によって効果を得る武技を使用する際、効果を得るのに必要な距離に満たなかったとしても、旋回の勢いを利用する事で、移動を行った時と同じ効果を得る事ができます。

このため、例えば、「馬上突撃（チャージ）」（⇒２１５頁）などの効果を得るために移動を必要とする武技などと併用できます。

「超信地旋回・壱ノ型」、「超信地旋回・弐ノ型」は、それぞれを違う武技として扱い、別々に習得しなければなりません。一方で、これらの２つの武技を同時に使用する事もできます。その場合、移動妨害への対抗判定へのボーナスは合計されて＋４になります。

蜻蛉打ち

概要	命中判定の出目を「8」に固定する。

解説：気絶して倒れるまでひたすら武器を打ち下ろす鍛錬を重ねる事で、たとえ初陣の戦士であろうとも実戦で鋭い一撃を繰り出す技です。一度見せてしまうと構えの隙を見破られ、軌道が読まれるため多用はできませんが、だからといって侮れるものではありません。この一撃を受け止め、しかし剣の鍔を額に埋めて死んだ者もいるのです。

使用可能武器	両手剣（戦士）、戦槌（戦士、「軽」なら斥候も）、棍杖（戦士、武道家、「軽」なら斥候も）、斧（戦士、「軽」なら斥候も）
関連技能	特になし
消費／回数制限	1戦闘中1回まで。
使用条件	特になし

詳細　この武技は近接攻撃として実行します。命中判定を行う時、2d6の結果はサイコロをふらずに、出目が「8」だったものとします。

冠飛ばし

概要	斧を投擲で使用する。

解説：ある鉱人が編み出した、戦斧を正確無比に投擲する技です。これが鉱人の戦い方です。

使用可能武器	斧（戦士、「軽」なら斥候も）
関連技能	【武器：斧】【武器：投擲武器】
消費／回数制限	特になし
使用条件	特になし

詳細

この武技は、遠隔攻撃として実行します。

種別「斧」に属する武器すべてが投擲で使用可能になります。

この戦闘中に初めて〈冠飛ばし〉を使った時、敵は意表を突かれ、回避判定に－2のペナルティを受けます。

また、命中判定が、対象の回避判定の達成値を「4」点以上、上回っていた場合、斧はブーメランのように弧を描き、対象を切り裂いた後、使用者自身の手元に戻ってきます。そうでなければ、対象の足元に落ちて、この戦闘の間は回収できなくなります。

この攻撃には【武器：斧】【武器：投擲武器】のどちらか好きなほうの効果が適用できます（併用はできません）。

盾砕き

概要	盾の性能を無視して攻撃する。

解説：鉱人に代々受け継がれてきた、相手の盾を鉤で引き剥がしてから槌を打ち込む技です。手鉤を片手に装備していないといけません。

使用可能武器	「用法：片手」の戦槌（「軽」であれば斥候も）
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	逆手に手鉤（⇒324頁）を装備している。

詳細

この武技は近接攻撃として実行します。

この武技を修得すると、手鉤を「戦槌」とみなして逆手への装備が可能になります（通常の使用は、通常のルールに従います）。この武技による攻撃に対しては、盾受けが行えません。

頂天立地

概要 素手による攻撃を、その場で調達した武器で強化する。

解説： その場にある、ありとあらゆるものを武器に転じる技です。
　椅子だろうが梯子だろうが瓶だろうが、使い手の手にかかれば恐るべき武具となるものです。
　こういった即席武器にさえ気を通して立ち回るからこそ、戦闘の達人と呼ばれるのでしょう。

使用可能武器	特殊（武道家）
関連技能	【発勁】
消費／回数制限	1戦闘中3回まで。
使用条件	手に持って、武器にできるような物品がその場にある事（GM判断）。

詳細
　この武技は、自由行動で使用できます。主行動でほかの武技を使えますが、他の自由行動で使用可能な武技とは併用できません。
　椅子などの小さい家具や、フライパンや箒といった日用品、落ちていた枝などを拾い上げ、気を通して武器として使います。
　この武技を使用した手番では、間に合わせの武器によって、素手攻撃を行えます。
　この素手攻撃では、威力に＋１のボーナスを得ます。加えて、【発勁】（⇒基本２７０頁）による威力へのボーナスが、さらに＋１されます（「初歩」であれば合計＋２になります）。ただし、消耗によって追加されるボーナスは変化しません。
　この攻撃を行うと、間に合わせの武器は壊れて使い物にならなくなります。次の手番に、再びこの攻撃を行いたい場合は、新たに武器を用意しなければなりません。
　この武技は、重ねてもう一度、習得できます。その場合、素手攻撃の威力へのボーナスが＋２となり、さらに【発勁】の効果のうち、消耗することによる威力へのボーナスが、＋１ではなく、＋２になります。

無念無想

概要 戦闘中、武道家レベル、もしくは、冒険者レベルを加算できる判定に、一度だけ魂魄の数値を加算する。

解説： 雑念を捨て、ただただ戦いの流れに応じて、自然自在に体を動かす境地に至ります。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	【瞑想】【祈祷】
消費／回数制限	1戦闘に1回まで（関連技能があれば2回）。
使用条件	武道家レベルが2以上である事。

詳細
　この武技は、例外的に、武道家レベル、または、冒険者レベルを加算できる判定を行った時、サイコロをふった後に、使用するかどうか決めます。他の武技とも同時に使用できます。
　使用する場合、判定の達成値に＋「自身の魂魄」のボーナスを得ます。
　この効果は、１回の戦闘に１回しか使えません。ただし、習得段階に関係なく、関連技能のいずれかを習得していれば、使用回数が２回になります（２回まで。関連技能を両方とも習得していても３回にはなりません）。

飯綱落とし	概要	敵に組みつき、自分も倒れながら投げる。

解説：敵を両手で抱え込み、みずからも倒れながら、敵をぶっこぬくように投げて、地面に叩きつける技です。本来は地上で用いるのではなく、高い位置にいる相手を捕まえて流れ星のように垂直落下する技で、飯綱が空中の獲物を叩き落とす様からこの名が付けられました。

使用可能武器	素手攻撃（武道家）
関連技能	【受け身】
消費／回数制限	1戦闘中1回まで。
使用条件	両手攻撃が可能な状態である。防具が武道家の適正装備のみである。

詳細

この武技は、近接攻撃として実行します。
まず、「技量反射＋武道家レベル」で命中判定を行います。この攻撃が命中した場合、対象は「2d6＋武道家レベル」点の殴属性のダメージを受けて「転倒」（⇒120頁）します。ただし、この時、「効力値による威力の増加」は加算しません。
このダメージは、落下によるものとして扱いますが、軽業判定では軽減できません。
高所でこの武技を仕掛け、諸共に落下するなら、上記に加えて、双方がさらに落下ダメージ（⇒基本209頁）を受けます。この時、使用者のみは【受け身】を使用して、受ける落下ダメージを軽減できます。
この武技を使用した後は、使用者も「転倒状態」になります。ただし、武技〔地功拳〕（⇒221頁）を習得していれば転倒しません。高所からの落下時に【受け身】を使用していても、やはり転倒しません。

打狗棒法	概要	棍杖を格闘武器として用いる。

解説：ある薦被りの集団が編み出したとも言われる、強力な棒術、杖術です。
あるいはある寺院の武僧が作り上げた三節棍の武術だともいわれています。
真偽は定かでありませんが、少なくとも棒術や杖術に長けた神官は世に多く存在します。
彼方にある月を示す時、指ではなくその先を見るように。考えるのではなく、感じるのです。

使用可能武器	棍杖（戦士、武道家、「軽」なら斥候も）
関連技能	【武器：棍杖】【武器：格闘武器】
消費／回数制限	特になし
使用条件	武道家の適正装備の防具を装備している。

詳細

この武技は、特別に、常時効果を発揮し続けます。
「種別：棍杖」の武器を格闘武器として使用できます。このため、棍杖をかまえた状態で「使用武器：棍杖」と「使用武技：格闘武器」のどちらの武技も使用できるようになります。ただし、「格闘武器をかまえて棍杖の武技を使う」事はできません。
技能についても、双方に効果のあるものを適用できます。ただし、【武器：棍杖】と【武器：格闘武器】に関しては、同時適用はできません。使用者自身が、どちらの効果を得るか選んでください。

剣指刀掌	概要	片手剣を格闘武器として使える。

解説：片手に剣を握り、片手で印を結び、剣に気を通す内家の技法です。
　気を込めた布は石を穿ち、木は鋼を断ちます。であれば剣の威力はその比ではありません。
　印を結んで呼吸を保つ限り、その手に握られた剣は因果をも断ち切る事でしょう。

使用可能武器	片手剣（特殊）
関連技能	【武器：片手剣】【武器：格闘武器】
消費／回数制限	特になし
使用条件	防具が武道家の適正装備のみである。

詳細

　この武技は、特別に、常時効果を発揮し続けます。
　「種別：片手剣」の武器を格闘武器として使用できます。このため、片手剣をかまえた状態で「使用武器：片手剣」と「使用武技：格闘武器」のどちらの武技も使用できるようになります。ただし、「格闘武器をかまえて片手剣の武技を使う」事はできません。
　技能についても、双方に効果のあるものを適用できます。ただし、【武器：片手剣】と【武器：格闘武器】に関しては、同時適用はできません。使用者自身が、どちらの効果を得るか選んでください。
　ピンと揃えた剣指は、以下のデータで「種別が格闘武器かつ片手剣である武器」として使用できます。

剣指　　片手剣・格闘／軽

用法	片手	属性	刺殴	威力	1d3
命中修正	なし	射程	近接	値段（銀貨）	―
効果	投擲不可、受け流し（+0）、強打・殴（+0）、刺突（+0）				

転龍調息	概要	消耗による判定へのペナルティを一時的に軽減する。

解説：万物星辰を巡る気と、己が肉体を巡る気に意識を全集中させて行う、特殊な呼吸法です。
　自身の経絡を刺激する事で痛覚などを麻痺させ、潜在的な活力を解放し、その神や肉体は山吹色に輝きます。
　触れ得ざる幽霊、吸血鬼などの魑魅魍魎などに対して大きな威力を発揮しますが、無理はその肉体を着実にむしばみます。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	特になし
消費／回数制限	負傷1d6点。
使用条件	防具が武道家の適正装備のみである。武道家レベルが2以上である。

詳細

　この武技は、例外的に、他の武技と同時に自由行動として行えます。
　この戦闘が終わるまでの間に受ける消耗ランクによるペナルティが、１段階低いものになります。また自身の肉体および格闘武器を「銀製の魔法武器」として扱います。
　使用すると、反動で激しい筋肉痛に襲われます。

地功拳	概要	転倒しない。地面の状態、及び、毒、病気による判定へのペナルティを軽減する。

解説：ありとあらゆる状態、環境でも戦えるようにと編み出された技です。まるで酒に酔ったように揺らめき、あるいは逆にどっしりと地面に吸い付くように構えます。これにより如何に打たれようと決して倒れぬ、柳か大樹のような在り方をその術理とします。
　身につけた者は、不整地や船上、多少の毒や麻痺などによる悪影響をも軽減させます。しかし揺れず蹌踉めかず倒れぬだけで、傷を負わぬわけではありません。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	【受け身】
消費／回数制限	1ラウンド中1回まで。
使用条件	特になし

詳細
　この武技は、例外的に、必要な時に任意に効果を得る事ができます。戦闘以外であれば1分に1度を目安としてください。
　この武技を身に付けたものは、武技、痛打、呪文による「転倒する」効果を無視します。また、「足元の状態が悪い」事、及び、毒や病気によって発生する運動系判定へのペナルティを、1回の判定の間だけ無視します。
　また、【受け身】を使用した場合にも「転倒」(⇒120頁)せずにすませられます。

七孔噴血	概要	装甲値を、いくらか無視する。

解説：生ある者が有する気の流れ、その要所である点穴を突く技です。あるいは掌打と共に相手の内へ衝撃波を送り込む技だともいわれます。いかなる装甲も無意味であり、相手は奇怪な叫びと共に全身の穴から血を噴いて悶死します。達人の中には相手を苦しめる事を嫌い、痛みを与えず安らかな死を齎す者もいます。無生物には通じないため、ある種の暗殺拳だと言われているそうです。

使用可能武器	格闘武器(武道家、斥候)
関連技能	【怪物知識】【生体知識】【応急手当】
消費／回数制限	消耗1点。1戦闘中3回まで。
使用条件	対象が「分類：アンデッド、精霊、魔法生物」の怪物ではない。

詳細
　この武技は近接攻撃として実行します。
　この攻撃が命中した場合、対象の装甲値を－2して、適用ダメージを算出します。ただし、実際に装甲値が減少するわけではありません。
　使用者が【怪物知識】、【生体知識】、【応急手当】のいずれかを「初歩」で持っているなら、さらに装甲値を－2(合計－4)します。「習熟」ならさらに－2(合計－6)し、「熟練」なら装甲値を無視します。異なる技能を持っていても累積はしません。
　また、使用者の武道家レベルが8以上の場合、「苦痛の代わりに快楽を感じる」か「精神が崩壊寸前になるほどの苦痛を与える」のいずれかの効果を追加できます。ただし、この追加効果には、GMが特に定めない限り、ゲーム的な意味はありません。

水月	概要	対象を、武技による拘束状態にする。

解説：傷をつけず人を懲らしめ戒しむる。その教えは杖の外にあるのです。相手を拘束する、武装を解除させる、攻撃部位を傷めつけるなどして、無力化する技です。ダメージは与えられません。

使用可能武器	「用法：両手」の棍杖（戦士、武道家、「軽」なら斥候も、ただし元々拘束攻撃可能な武器は除く）
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	防具が武道家の適正装備のみである。

詳細

この武技は近接攻撃として実行します。

この攻撃が命中してもダメージは与えません。代わりに、対象は武技による「拘束状態」（⇒108頁）になります。

また、対象の攻撃手段が「武器」であった場合、拘束を解除しても、対象は命中判定に－2、威力に－2のペナルティを受け続けます。このペナルティの効果は、戦闘が終わるまでの間継続します。あるいは、主行動、または、対象がボスであれば１体分の支援効果を費やす事で、武器を拾ったり応急処置をしたりして、この状態を解除できます。

月兎撃ち	概要	複数の敵に同時に射撃を行う。

解説：人弓一体の境地となり、風や雲か、天高く舞い月の兎のように宙返りをしながら矢を放つ技です。戦場を俯瞰して次々に矢を繰り出すことで、文字通り矢の雨を降らす事ができます。

使用可能武器	弩弓（ただし、投矢銃、弩、弩砲、抱大筒は不可。野伏）
関連技能	【速射】【曲射】
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	味方が接敵していると命中判定にペナルティを受ける。

詳細

この武技は遠隔攻撃として実行します。

最大で２体までの対象に、弩弓による攻撃を行います。命中判定の２ｄ６は一度だけ行い、その達成値をすべての対象に適用します。

対象が味方と「近接距離」で戦闘を行っている場合、その対象に対しては命中判定の達成値に－２のペナルティを受けます。このペナルティは、味方と「近接距離」にいる対象ごとに、個別に適用されます。

同時に【速射】を宣言すると、本来の効果ではなく、この武技の対象を習得段階ごとに１体ずつ増やす効果を得ます。このため、「初歩」なら最大で３体まで、「習熟」なら４体まで、「熟練」なら５体まで、「達人」なら６体まで、「伝説」なら７体まで、対象にできるようになります。

また、同時に技能【曲射】を宣言すると、本来の効果ではなく、味方が対象に「近接距離」にいる事によるペナルティを打ち消す効果を得ます。この効果には、習得段階は関係ありません。

この武技を使用すると、「対象の数」だけ矢を消費します。

軽功	概要	回避を除く運動系判定にボーナスを得る。重ねて習得すると、「移動力の種族修正」の倍率が増える。

解説：練り上げた気によってその身を空へ舞わせる術です。
雪原に足跡を残さず、水面や木の葉の上を走り抜け、崖を跳び越え、壁をも駆け上がります。
上の森人の走法を真似たもの、あるいはそれを極めたものだともいわれています。
熟達した者の中には、甲冑を纏ったまま軽々と宙を舞う者もいます。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	【体術】【長距離移動】【軽業】
消費／回数制限	消耗1点(鎧の種類によっては2点)。
使用条件	鎧によってコストが異なる

詳細

この武技は、特別に戦闘中以外でも効果を発揮します。
１回の判定の間、あるいは、１回の移動に効果があり、サイコロを振った後で使用するかどうか決められます。移動の範囲が厳密でない場合には、GMが判断してください。
この武技を使用すると、回避判定を除く運動系判定、及び、長距離移動判定（⇒基本161頁)、移動妨害判定（⇒基本147頁)、移動妨害への対抗判定（⇒基本148頁）に＋２のボーナスを得ます。
その他、GMが認めるのであれば「足跡を残さず移動する」、「体重を支えられない細い木に登る」、「水面の葉を足掛かりに跳躍する」といった超人的行動を試みる事もできます。
鎧をつけていないか、「衣鎧」「軽鎧」であれば判定の結果を適用した後、または、移動を終えた後で、１点消耗します。ただし防具が「重鎧」であった場合、消耗が２点になります。
この武技は、複数回(合計３回まで)重ねて習得する事ができます。その場合、【体術】【長距離移動】によるボーナスに、重ねて習得するごとに＋１されます。ただし、回避判定には効果がありません。
さらに、重ねて習得するごとに「移動力の種族修正」の倍率を＋１したものに変更する事が可能になります。倍率を変更した場合、「移動力の種族修正」を「×２」なら「×３」に、「×４」なら「×５」「×５」なら「×６」に変更し、「移動力」を変化させます。

硬気功	概要	ダメージを受ける瞬間、装甲値を上昇させる。

解説：修行を重ねた武道家は、練った気を体内へとめぐらせ、攻撃を受けた一瞬、みずからの肉体を鋼鉄と化すことができます。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	【発勁】
消費／回数制限	消耗1点。1戦闘中1回まで。
使用条件	防具が武道家の適正装備である

詳細

この武技は、特別にダメージを受ける事が確定した瞬間に使用できます。
装甲値を＋「１d６」点します。
この武技は、もう一度、（合計で２回まで）重ねて習得する事ができます。もう一度習得した場合、装甲値の増加が「１d６＋武道家レベルの半分」になります。
使用者が【発勁】を習得していた場合、「【発勁】による威力へのボーナス」を、この武技による「装甲値へのボーナス」に加算します。さらに、【発勁】の「消耗による威力へのボーナス」を増加させる効果を「装甲値へのボーナス」の増加に変更できます。

紅撃ち	概要	移動しつつ遠隔攻撃武器での近接攻撃を行い、敵の回避にペナルティを与える。

解説：燃える独楽のように戦場を駆け抜け、相手の視界に映らぬ位置から撃つ技です。あまりの速度は時として、目から消えてしまったかのような錯覚を引き起こします。

使用可能武器	弩弓(野伏)、投擲武器(野伏、戦士、斥候)
関連技能	【戦術移動】【曲射】
消費／回数制限	1戦闘中2回まで。
使用条件	防具が野伏の適正装備のみである。移動できる状態である。

詳細

この武技は、移動を行う前に宣言し、移動を伴う近接攻撃として、弩弓もしくは投擲武器による攻撃を実行します。

武技の使用を宣言した場合、直後に行う移動が「移動力(m)」までなら、命中判定にペナルティを受けません。また、「移動力×２(m)」までの移動でも－２のペナルティを受けるだけです。それ以上の移動については、通常どおりのペナルティを受けます(⇒基本１６３、１９４頁)。

この武技を使用した時、同時に【戦術移動】(⇒基本２５１頁)を宣言できます。この場合、通常の効果に加えて、対象に対して有利な位置に移動して攻撃し、対象の回避判定に－１のペナルティを与えます。

また、【曲射】も宣言できます。その場合、【曲射】における威力へのペナルティを受けません。

疾風撃ち	概要	風を利用し、遠隔攻撃の命中判定と威力にボーナスを得る。

解説：独特の構えにより風の流れを味方につけ、それによって矢や投擲武器の軌道を制御する技です。構えをとり、心を空にして天地人と一つになる集中をおこなうのに、いささかの時間を必要とします。

使用可能武器	弩弓(野伏)、投擲武器(戦士、斥候、野伏)
関連技能	【武器：弩弓】【武器：投擲武器】【曲射】【狙撃】
消費／回数制限	消耗1点。1戦闘中2回まで。
使用条件	屋外であるか、屋内でも風が吹いている(GM判断)。

詳細

この武技は遠隔攻撃として実行します。

風が吹いている場合は、命中判定に＋２、威力に＋２のボーナスを得ます。風が吹いているかどうかは、ＧＭが判断します。

この武技を使用した時、同時に【曲射】を宣言する事もできます。その場合、【曲射】による射程距離のペナルティを受けません。

前のラウンドに【狙撃】の効果を得ていれば、威力への修正は「【狙撃】によるボーナス」に、この「武技によるボーナス＋２(合計で＋４)」を加算します。

この武技には、《天候(ウェザーコントロール)》(⇒基本２９９頁)、《追風(テイルウィンド)》(⇒基本３５７頁)によって発生した風を利用できます。これらによって、充分な強風であるとＧＭが判断すれば、命中判定と威力へのボーナスを、さらに＋１ずつ増やして構いません。

迎え撃ち	概要	近接攻撃範囲で射撃を行う。

解説：あえて敵の肉薄を許し、その攻撃を封じて迎え撃つ古の秘技です。ぎりぎりまで敵を引き付ける恐怖に精神をすり減らしつつ、瞬時に敵を武器ごと射抜きます。かつて混沌の侵略者どもを単騎で迎え撃った弓兵が、防壁を自ら打ち崩し、城に攻め込まれる瀬戸際でこれを繰り出して勝利したとされます。

使用可能武器	弩弓(野伏)
関連技能	特になし
消費／回数制限	特になし
使用条件	近接攻撃可能な範囲にいる。

詳細

この武技は、近接攻撃を防御する時に使用します。

防御判定に代わり、遠隔攻撃の命中判定を行います。

使用者の命中判定の達成値と、対象の命中判定の達成値とで、能動側として「達成値の較べ合い」(⇒基本１３２頁)を行って勝利すると、対象にダメージを与えます。この時、「効力値による威力の増加」は加算しません。

命中判定の達成値が、回避判定の達成値値を「４」点以上、上回っていた場合、以降、戦闘終了まで対象は攻撃の命中判定に－２、威力に－２のペナルティを受けます。この効果は累積しません。

ＰＣがこの効果を受けた場合は「武器を落とした」とみなしますが、主行動で拾いあげることができます。

「達成値の較べ合い」に敗北した場合は、防御の失敗と同様に扱います。

紅蓮の嚆矢	概要	先制力に+1、もしくは−1する。

解説：弓兵の役目とは敵を射る事だけではありません。鏑矢などを駆使して味方に指示を飛ばす事も弓兵の務めです。放たれた嚆矢は立ちはだかる敵を恐れ慄かせて行動を遅らせ、味方の進撃を先導する先触れになるでしょう。

使用可能武器	弩弓(野伏)、投擲武器(戦士、斥候、野伏)
関連技能	特になし
消費／回数制限	1戦闘中5回まで。
使用条件	遠隔攻撃武器を準備しており、矢を消費できる。もしくは、投擲武器を消費できる。

詳細

この武技は、例外的に先制判定において、全員がサイコロを振った後、行動順を確定する前に使用できます。

自分以外の味方１人を選び、先制力に＋１できます。また、それと同時に(使用回数はまとめて１回です)、敵１体を選んで、その先制力を－１できます。修正後に同じ行動順になったキャラクターがいれば、通常どおりにサイコロを振り合って行動順を決めてください。

ただし、それぞれの効果を得るごとに、矢、もしくは、投擲武器を１本消費します。この時に使用した矢や投擲武器は、戦闘が終わった後に回収できます。

この効果で行動順が「０」以下や「１３」以上になる事はありません。また、呪文によって既に行動順に修正を受けているキャラクターは対象にできません。

この武技は、もう一度重ねて習得できます。２度重ねて習得した場合、味方の先制力に与えるボーナスが「＋１～＋３」の範囲で自由に決められるようになります。同様に、敵に与えるペナルティも「－１～－３」の範囲で決められるようになります。

視線の罠 （LOSトリック）	概要	遠隔攻撃に対する防御判定にボーナスを与える。

解説： 相手の視線を切る。射線を外れる。ほんの僅かの怪しげな擂足などを駆使して、敵の攻撃線から逃れる術です。一流の弓手ならず時として魔術師さえも会得しているというこの武技は、些細なものですが極めて有用なものです。

使用可能武器	武器を問わない
関連技能	【隠密】【工作】
消費／回数制限	特になし
使用条件	近接攻撃可能な範囲に敵がいない。適切な物陰や、まぎれこめるような風景がある（GM判断）。このラウンドに移動している。

詳細

この武技は、使用条件を満たせば、宣言しなくても常時効果を発揮し続けます。
遠隔攻撃に対する防御のための判定に＋１のボーナスを得ます。この時、【隠密】【工作】を習得していれば、習得段階に関係なく、それぞれごとに、さらに＋１のボーナスを得ます。

守りの矢	概要	野伏の職業レベルで移動妨害を行い、成功時、対象を元の位置に留める。

解説： 恐るべき英雄たちの一党にあって、ただの弓兵に何ができるかといえば、これです。鷹の目のように戦場を見張り、牽制、威嚇射撃、相手の動きを僅かでも削ぎ、攻撃を反らし、そして味方の攻撃へと繋げる。これこそが一廉の守護者の技というものでしょう。

使用可能武器	弩弓（野伏）
関連技能	【鉄壁】
消費／回数制限	1ラウンド中1回まで。
使用条件	弩弓を構えている。このラウンド、自身が移動していない。

詳細

この武技は、敵が移動を試みた時に移動妨害判定（⇒基本１４７頁）として実行します。
通常、移動妨害判定には「戦士、武道家、斥候」のいずれかの職業レベルを適用しますが、この武技を使用すれば「野伏の職業レベル」を適用できます。この時、使用者は移動しません。
移動妨害判定に成功すれば、対象は元にいた位置のまま、動かなかった事になります。
この武技は、特殊能力「飛行」や【壁歩き】（⇒６０頁）を持つ対象への移動妨害も可能です。

奥義となる武技

撥草尋蛇(はっそうじんだ)の勢(奥義)	概要	鞭などでさまざまな効果を得る。習得時に3つの効果のいずれかを選ぶ事(本文参照)。

解説：まるでもう一つの腕のように縦横無尽に鞭を操る様を、草を跳ね上げ、餌を求める蛇にたとえた武技です。敵を打ち、絡め、物を掴み、時に跳ぶ。いきなり最終決戦だろうと鞭を唸らせ、邪神の復活にも狼の如く戦場をひとっ飛びし、悪魔の城の中すら駆け抜ける様は、まごうことなき英雄の姿です。

使用可能武器	「拘束」を持つ武器(序・破の効果は一般装備などでも使用できる)
関連技能	特になし
消費／回数制限	「破」の効果のみ1戦闘中3回まで。
使用条件	特になし

詳細

この武技は、次の３つの追加効果のうち、いずれかの効果を持ちます。ただし、どの効果を持つかは、武技を習得する際に選択しておかなくてはなりません。このため、この武技を習得した場合、冒険記録用紙には「撥草尋蛇の勢・序」、「撥草尋蛇の勢・破」、「撥草尋蛇の勢・急」のように、選択した効果がわかるように記録してください。

「撥草尋蛇の勢・序」の追加効果

この効果を修得した場合、使用武器欄に「一般装備のロープ、獣人技能による粘糸」が追加されます。

この武技は、自由行動として実行します。

地面に落ちている物品ひとつを巻き取り、跳ね上げて、味方１体の手元に戻します。使用者の武器の「射程」内に「跳ね上げる物品」と「味方１体」が両方ともに存在しなければなりません。

あるいは、固定されたところに巻きつけて、自身が空中を移動することもできます。使用後の移動時に特殊能力「飛行」を持っているとみなします（移動妨害を受けません)。

戦闘以外でもロープの長さに等しい距離を跳躍して移動できます（巻きつける場所があるかどうかはＧＭ判断)。

「撥草尋蛇の勢・破」の追加効果

この効果を修得した場合、使用武器欄に「一般装備のロープ、獣人技能による粘糸」が追加されます。

この武器は自由行動として実行します。

使用する武器によって「拘束状態」(⇒１０８頁）となっている対象を、自身の間近まで引き寄せます。同時に、対象を「転倒状態」(⇒１２０頁）にできます。

転倒状態になる事を望まない対象は「体力反射＋冒険者レベル＋【体術】による修正」で判定を行い、その達成値と、使用者の命中判定の達成値とで、受動側として「達成値の較べ合い」(⇒基本１３２頁）を行います。この時、使用者は対象を拘束している武器を使って、新たに命中判定を行ってください。また、対象が怪物なら、「怪物の知能による達成値」(⇒基本５７０頁）を使用してください。

対象が勝利した場合、対象は転倒しない上に、使用者が転倒します。

逆に、使用者が勝利した場合は、対象は転倒します。

また「撥草尋蛇の勢・序」と同様の、自身の移動が可能になります（「序」と重ねても、移動の効果が増強されることはありません)。

「撥草尋蛇の勢・急」の追加効果

この武技は、常時効果を発揮し続けています。使用する武器の命中判定に＋２、威力に＋２のボーナスを得ます。

「撥草尋蛇の勢・序」、「撥草尋蛇の勢・破」、「撥草尋蛇の勢・急」は、それぞれを違う武技として扱い、別々に習得しなければなりません。一方で、これらの３つの武技を同時に使用する事もできます。

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

飛燕(奥義)	概要	複数の敵を対象に近接攻撃をおこなう。

解説：ある流派の名に由来する、燕が乱れ飛ぶように縦横無尽に敵陣を斬り伏せる技です。戦乱の小国でこの技を振るった剣士の詩が吟遊詩人に歌われていますが、その結末は様々で、杳として知られていません。

使用可能武器	片手剣(戦士、「軽」なら斥候も可)、斧(戦士、「軽」なら斥候も可)、両手剣(戦士)
関連技能	【死角移動】
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	鎧が「衣鎧」か「軽鎧」である。すべての対象が近接攻撃可能な範囲内にいる。

詳細

この武技は近接攻撃として実行します。ただし、この武技を使用する宣言は、移動前に行えます。このため、この武技の使用を宣言した後で移動し、近接攻撃を行う事ができます。

この武技を使用した近接攻撃では、命中判定に＋１のボーナスを得ます。

さらに、１回の近接攻撃で２体までを対象にできます。命中判定は、対象ごとに行います。

この武技の使用を宣言した場合、【死角移動】の条件を満たしているものとして扱います。このため、同時に【死角移動】を宣言した場合、すべての対象への命中判定に「【死角移動】による命中判定へのボーナス」を得る事ができます。

また、【死角移動】を「熟練」で習得しているなら追加で１体(合計で３体)、「伝説」なら追加で２体(合計で４体)の対象を攻撃できるようになります。

百歩神拳(奥義)	概要	気の塊を飛ばして遠隔攻撃をおこなう。

解説：練り上げた気を波動や力の波として放ち、百歩先の相手をも触れずに撃ち抜く技です。

井戸の底に向けて拳を繰り出す修行法から井功拳、片手にて空を打つことから隻手音声とも。

その危険性故に、武器を持った相手以外への使用を固く戒めている流派もあります。

三種の極意が一つとされます。

使用可能武器	素手攻撃(武道家)
関連技能	【発剄】【鉄の拳】【武器：格闘武器】
消費／回数制限	消耗2点。
使用条件	防具が武道家の適正装備のみである。武道家レベルが5以上である。

詳細

この武技は、魔法の武器による遠隔攻撃として実行します。射程は１００mです。

素手攻撃での命中判定を行います。この時、通常どおり、【武器：格闘武器】のボーナスは適用できます。

対象は、回避判定ではなく、呪文抵抗判定を行います。その達成値と、命中判定の達成値とで、受動側として「達成値の較べ合い」(⇒基本１３２頁)を行って勝利すると、凄まじい風が吹き抜けていった事を感じるだけです。

使用者が「達成値の較べ合い」に勝利した場合、次の効力表で決定する『威力』点のダメージを与えます。このダメージに対しては、対象の装甲値は半分として扱います。ただし、実際に装甲値が減少するわけではありません。

また、【発勁】や【鉄の拳】の効果による威力の増加を適用する事もできます。

効力値	15～19	20～24	25～29	30～39
『威力』	3d6 ＋武道家レベル	4d6 ＋武道家レベル	5d6 ＋武道家レベル	6d6 ＋武道家レベル

殺撃(奥義)	概要	大きく消耗しつつ、命中判定と威力に大きなボーナスを与える。

解説：剣の切っ先を握り、鍔と柄頭を叩きつけて相手の鎧や頭蓋を打ち砕く技です。戦場において、多くの騎士が必殺の一撃としてこれを用いるといわれています。刃を握る技術は基本として教わりますが、隙も大きく、打ち込む機会を見誤って死ぬ者もいます。それだけに、この技を文字通り「殺す一撃」に練り上げた者は恐ろしいのです。

使用可能武器	「重」の片手剣(戦士)、両手剣(戦士)
関連技能	【強打攻撃・斬】【強打攻撃・殴】
消費／回数制限	消耗3点。
使用条件	盾を使用していない。

詳細

この武技は、近接攻撃として実行します。

命中判定と威力に＋４のボーナスを得ます。さらに、【強打攻撃・斬】もしくは【強打攻撃・殴】のうち好きなほうを宣言できます。この時、技能による「効力値へのボーナス」を２倍にして適用します。

この武技を使用した場合、次のラウンドの自分の手番までの間、「回避（「受け流し」含む）」がおこなえません。

追魂奪命剣(奥義)	概要	長距離を跳躍し、移動妨害を受けず、大ダメージを与える。身体に大きな負担がある。

解説：因果を切り裂く剣の行き着く果て、剣も学んだ武道家が工夫した奥義です。まるで飛翔するように一気に跳躍して距離を詰め、虚を突かれた相手の心臓を貫きます。その速さは音を置き去りにし、斬撃のようにしか見えない剣光は、刺突の残影に過ぎません。しかし肉体を超過駆動させるため、反動も大きいです。

使用可能武器	「重」の片手剣(戦士)、両手剣(戦士)、格闘武器(武道家、斥候)
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗2点。負傷2点。
使用条件	特になし

詳細

この武技は、移動前に使用を宣言し、近接攻撃として実行します。

この武技の使用を宣言した直後の移動では、移動妨害を受けません。また、この移動が「移動力×２」ｍまでなら、その後に行う命中判定には「移動によるペナルティ」を受けません。さらに、攻撃の対象は、「使用者が移動した距離（ｍ）の５分の１（端数切り上げ）」と同じだけのペナルティを防御の判定に受けます。

攻撃が命中した場合、ダメージは装甲値で軽減させた後で２倍になります。

無影脚(奥義)	概要	全力移動しても命中判定にペナルティを受けない。複数の命中判定から最良のものを使う。

解説：地に影すら落ちぬ光速の飛び蹴り。あるいはそれほどの瞬足から繰り出される突進技です。
本来は蹴りの奥義ですが、同様の工夫をした奥義が、拳や格闘武器に対応して工夫されています。
さながら足が旋風を纏っているようだ、拳が爆発するようだともいわれ、多くの高名な武道家がこの技を振るいました。
三種の極意が一つとされます。

使用可能武器	格闘武器(武道家、斥候)
関連技能	【死角移動】【強打攻撃・殴】
消費／回数制限	消耗2点。
使用条件	武道家レベルが5以上である。

詳細

この武技は、移動前に使用を宣言し、近接攻撃として実行します。
この武技の使用を宣言した直後には「移動力×４」ｍまで移動できます。この移動では、移動妨害を受けません。
さらに、移動した後の攻撃では命中判定を４回行います。そして、そのうちから、好きな達成値を選んで採用できます。
この武技の使用を宣言した場合、【死角移動】の条件を満たしているものとして扱います。このため、同時に【死角移動】を宣言した場合、すべての命中判定に「【死角移動】による命中判定へのボーナス」を得る事ができます。
また、同時に【強打攻撃・殴】を宣言した場合は、「効力値へのボーナス」が２倍になります。

十六夜撃ち(奥義)	概要	複数の矢を消費することで、命中と威力にボーナスを得る。

解説：一度に複数の矢を握り、撥条仕掛けのような目にも留まらぬ連射を放つ、名人技です。
この武技を習得するためには指を鍛える必要があり、人差し指による連打で西瓜を割る修行を積んだ者もいたそうです。

使用可能武器	弩弓(ただし、投矢銃、弩、弩砲、抱大筒は不可。野伏)
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点。1戦闘中3回まで。
使用条件	矢を8本消費できる。

詳細

この武技は遠隔攻撃として実行します。
この武技の使用宣言は、遠隔攻撃の命中判定の２ｄ６を振る前に行います。しかし、効果の適用は、その出目を確認してから決定できます。
この武技の効果を適用する場合、矢を２本消費するごとに、命中判定と威力に＋１のボーナスを得ます。最低８本消費せねばならず、最大では１６本まで消費する事ができます。素早く準備するには矢筒に入っている必要があり、矢筒には１０本入り、ひとつの矢筒ごとに移動力が－２されることに注意してください。
特殊効果がある矢を使う場合、最初に射撃する１本として消費すれば、その効果を得る事ができます。

降龍十八掌（奥義）	概要	複合した多様な攻撃をおこない、命中判定と威力にボーナスを得る。

解説：十八、あるいは二十八、もしくは百の技を全く同時に繰り出す絶技です。鳥が空を飛び魚が河に泳ぐようなあるがままの動きと、竜や虎が乱れ舞うが如き猛々しさを兼ね備えたこの技より逃れる術はなく、降龍十八掌を前にした者は死あるのみといいます。

使用可能武器	格闘武器（武道家、斥候）
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗3点。
使用条件	武道家レベルが5以上である。

詳細

この武技は、近接攻撃として実行します。
命中判定と威力に＋「習得している武技の数」のボーナスを得ます。
ただし、数えられる武技は使用可能武器が「素手攻撃」「格闘武器」「武器を問わない」のものに限られます。
もし、近くに頑丈な壁があるか、地面が固い場所なら、この攻撃の威力に＋２のボーナスを得ます。
また、この攻撃に対して、対象は回避判定に－２のペナルティを受けます。

空明拳（奥義）	概要	攻撃された時、防御に代わって反撃する。命中時、敵を「出血状態」にする。

解説：降龍十八掌が「剛･実」の奥義であるのに対し、「柔･虚」を極めた奥義です。ゆるゆると柔らかく動いて敵の攻撃をいなし、虚を実となして、予想もつかぬ方向から必殺の一撃を与え、内出血を生じさせて敵を弱らせます。

使用可能武器	格闘武器（武道家、斥候）
関連技能	【怪物知識】
消費／回数制限	消耗1点。1ラウンド中1回まで。
使用条件	武道家レベルが5以上である。

詳細

この武技は、近接攻撃への防御として実行します。防御判定に代わり、武器の命中判定を行ってください。この時、命中判定に＋２のボーナスがあります。
使用者は、自身のこの命中判定の達成値と、対象の命中判定の達成値とで、受動側として「達成値の較べ合い」（⇒基本１３２頁）を行います。
勝利すると、防御（回避）に成功したものとして扱います。
この時、使用者の命中判定の「達成値」が、対象の命中判定の達成値より「４」点以上、上回っていた場合、防御の成功にくわえて、対象にダメージを与えます。このダメージは、使用した武器によって通常の攻撃をおこなったダメージと同じです。つまり、この命中判定の達成値に応じた「効力値による威力の増加」も加算できます。
もし対象が「分類：小鬼、巨人、悪党」であれば、ダメージを与えると同時に、「出血状態」（⇒１１５頁）を与えます。
この武技で「出血状態」を起こす効果を「分類：小鬼、巨人、悪党」以外の怪物に及ぼすには、使用者自身かその仲間が怪物知識判定（⇒基本１５８頁）に成功する必要があります。
「達成値の較べ合い」に敗北した場合、防御の失敗と同様に扱います。

背の構え（奥義）

概要 走って移動した後（移動力×2mまで）、命中と威力に移動距離に応じたボーナスを得て近接攻撃をおこなう。

解説：短剣を背に隠して駆け、左右どちらから攻撃するかを惑わし、抜刀と共に相手を斬り伏せる技です。単純なだけに実戦では極めて効果的ですが、一方で仕組みを暴かれれば崩されやすい、文字通り一撃必殺が要求される技です。霞斬り、と呼ばれる事もあります。

使用可能武器	片手剣（戦士、「軽」のものなら斥候も）
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点。1戦闘中3回まで。
使用条件	彼我の距離が「5m」以上離れている（弧を描いて一旦離れる事も許される）。

詳細

　この武技は、移動前に使用を宣言し、近接攻撃として実行します。

　この武技を宣言して移動した場合、直後に行う近接攻撃の命中判定には「移動によるペナルティ」を受けません。さらに、この命中判定と威力には＋「使用者の移動距離（m）の５分の１（端数切り上げ）」のボーナスを得ます。

　対象は、防御判定に－４のペナルティを受けます。

半身ずらし（奥義）

概要 対象からの近接攻撃を無効化し、自身の攻撃を必中とする。

解説：ある伝説の冒険者が編み出したという、今はもう忘れ去られた古の剣技です。すれ違いざま、わずかに半身をずらしたかと思うと、相手は斬られていると言います。その術理は門外不出とされ、知る者も「秘剣、外に語らず」と口を閉ざしています。この解説も、どこまで正確なものかはさだかでありません。

使用可能武器	片手剣（戦士、「軽」のものなら斥候も）、両手剣（戦士）
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗2点。1シナリオ中に1回まで。
使用条件	対象から近接攻撃を受けている。ラウンド中、武器攻撃を行っていない。

詳細

　この武技は、対象から近接攻撃を受けた時に使用を宣言します。

　対象の近接攻撃は無効化され、同時に使用者からの攻撃が命中したものとして扱います。防御判定はおこないません。

　この時、使用者の命中判定の達成値を「対象の回避判定の達成値＋１」として効力値を算出し、「効力値による威力の増加」を求めます。

早暁拳(奥義)	概要	移動妨害判定を行う時、同時に大ダメージの攻撃を行う。

解説：夜明けの日の出が如く、龍が昇るように地より現れ天を打つ跳躍技です。人の頭を一発で消し飛ばし即死せしめる威力や、待ちに回る事を卑怯とし、門外不出の禁じ手とする流派もあります。そのため拳と肘と膝を同時に打ち込む殺人拳、いや宙を舞うように迎え撃つ飛び蹴りだ、など様々な風説が流れています。三種の極意が一つとされます。

使用可能武器	格闘武器(武道家、斥候)
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗2点。効果の使用は1ラウンド中1回まで。
使用条件	対象が移動途上にある。武道家レベルが5以上である。

詳細

この武技は、ラウンドの開始時、行動順が決定した直後に使用の宣言を行います。

使用者の先制力を「０」に変更します。同じ行動順の者がいれば、その行動順の中で最も遅くなります。

使用者は、このラウンドの間、移動妨害を宣言した場合に、移動妨害判定（⇒基本147頁）の代わりに、命中判定を行えます。この時、命中判定には＋２のボーナスを得ます。

この攻撃が命中すると、移動妨害に成功すると同時に、対象にダメージを与えます。このダメージを算出する際には、その効力値に＋４、威力に＋２のボーナスを得ます。

対象が「飛行」や【壁歩き】(⇒６０頁) などの移動妨害を受けない特殊能力を備えていたとしても、この武技による移動妨害と攻撃は有効です。

一度、移動妨害をおこなうと、この武技の効果は同じラウンド中には得られません。この武技で移動妨害を行った場合も「先制力０」の行動順で、通常どおりに主行動を行う事ができます。

斬打印(奥義)	概要	極大ダメージの一撃を、直線10mのライン上に与える。

解説：ある勇者が編み出したという、地海空をもろともに切り裂くという秘剣です。
その剣戟は魔を破り、まさに雷電が一閃するかのようといわれています。

使用可能武器	「重」の片手剣(戦士)、両手剣(戦士)、「重」の斧(戦士)
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗2点。1戦闘中1回まで。
使用条件	このラウンドに移動していない。

詳細

この武技は近接攻撃として実行します。

使用者から好きな方向へ１０ｍの直線上にいるすべての対象に、使用武器による近接攻撃が発生します。命中判定は一度だけ行い、その達成値をすべての対象に適用します。

この攻撃では効力値に＋８、威力に＋４のボーナスを得ます。

序章 第1章 第2章 第3章 第4章 第5章 第6章

谺返(奥義)	概要	攻撃が外れた時、サイコロ1個の目を「6」に固定して再び攻撃を行う。

解説：相手が勝利を確信した瞬間にこそ勝機を見出し、すかさず切り込む秘剣です。この剣を振るう者は蝙蝠が暗闇の中でも迷わず飛ぶように、うかつに間合いへと入り込んだものを刃で撃ち落とします。必死とは即ち生きるという事なのです。

使用可能武器	片手剣(戦士、「軽」なら斥候も)、格闘武器(武道家、斥候)
関連技能	特になし
消費／回数制限	1戦闘中1回まで。
使用条件	特になし

詳細

この武技は、近接攻撃の命中判定での2d6の出目を見てから使用を宣言できます。さらに、その命中判定に、他の「近接攻撃として実行する」武技を使用していてもかまいません。

命中判定の2d6に満足できなかった場合、振り直しが可能です。この時、サイコロ1個をあらかじめ「6」に固定した上で、1d6のみを振る事ができます。

ただし、命中判定が大失敗であった場合、この武技を使用することはできません。

この武技を使用する時には、視界による不利な修正を無視できます。

竜も泣き出す(奥義) (ドラゴン・メイ・クライ)	概要	防御を捨てて、近接攻撃の命中判定と威力にボーナスを得る。

解説：鉱人に伝わる伝説からその名がとられた、後先を考えずに打ち込む捨て身の一撃です。脳天に浴びせられた時、竜すら泣き出した、と語られています。

使用可能武器	斧(戦士、「軽」なら斥候も)、戦槌(戦士、「軽」なら斥候も)
関連技能	【武器：斧】【武器：戦槌】
消費／回数制限	消耗1点。1戦闘1回まで。
使用条件	使用者は、次の自分の手番までいっさいの防御を行えない。

詳細

この武技は近接攻撃として実行します。

この攻撃の命中判定と威力に、使用している武器が「軽」ならそれぞれに＋3、「重」ならそれぞれに＋6のボーナスを得ます。

また、この一撃は基本的に頭部に命中して感覚器官にダメージを与えるため、次の対象の手番までの間、対象はすべての判定に－2のペナルティを受けます。

この武技を使用した場合、使用者は、次のラウンドの自分の手番までの間、いっさいの防御判定を行えません。

追魂奪命の矢(奥義)

概要	大量の矢を消費することで、範囲を対象に遠隔攻撃を行う。

解説：いにしえの達人は、天にあらわれ地をあぶった偽の太陽を打ち落とし、矢によって雨を読んで蝗の群れを滅ぼしたといいます。その域には達しなくとも、気をこめて天空に矢をはなち、実際の数よりも多く降り注ぐがごとく見せて、敵を混乱させる技はいまも伝えられています。

使用可能武器	弩弓(野伏)
関連技能	【曲射】【狙撃】
消費／回数制限	消耗1点。1戦闘中3回まで。
使用条件	矢を5本以上、同時に消費できる。

詳細

この武技は、遠隔攻撃として実行します。

同時に複数の矢をつがえて、天に向かって撃ち、気によって見せる幻の矢の雨が降り注ぎ、使用する武器の「射程」内に中心点を持つ「消費する矢の数に応じた範囲」内にいるすべての対象を同時に攻撃します。

命中判定は一度だけ行い、それを範囲内にいるすべての対象に適用します。命中すれば、その武器を使用した通常と同じダメージを与えます。

範囲は、５本の矢を消費すると「直径５ｍ」です。さらに、余分に１本の矢を消費するごとに「直径１ｍ」ずつ、最大で「半径１０ｍ」まで拡大できます。

もし、範囲内に味方がいれば、対象から外す事ができます。

この武技は、同時に【曲射】または【狙撃】を宣言できます。ただし、両方を一度に宣言する事はできません。また、【速射】は同時に使えません。

小李飛刀(奥義)

概要	非常な高速で飛び、命中と威力にボーナスのある投擲攻撃を行う。

解説：その人格に於いて、情に厚けれど、ひとたび剣をふるえば無情なり、と謳われた剣の達人が、最後の切り札として活用したのは、高速で飛来し、決してかわせぬ小刀の投擲でした。回避不能とはいわぬまでも、この秘術を受け継いでいる者は存在します。

使用可能武器	投擲武器(戦士、斥候、野伏)
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点。1戦闘中3回まで。
使用条件	特になし

詳細

この武技は遠隔攻撃として実行します。

投擲武器での攻撃において、命中判定と威力にそれぞれ＋４のボーナスを得ます。さらに、射程が２倍になります。

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

戦女神の槍（奥義）	概要	回転力で攻撃の命中力と威力を+4する。もしくは舞いあげた砂塵で周囲の防御に−4のペナルティを与える。

解説：戦女神が神の座に至る前、只人の女戦士に過ぎない時に編み出したとされる、槍の絶技です。石突を足指の間に挟み、蹴り込むようにして敵陣へ投じます。強靭な脚力から生み出される速さと鋭さは元より、その際諸共に蹴り上げる粉塵が敵の視界を奪って槍を覆い隠すため、まさに消える魔槍と言えるでしょう。ただし荒唐無稽だとして、果たしてこれが真実、戦女神の生み出した槍術なのかは定かでありません。

使用可能武器	槍（戦士、「軽」なら斥候も）、「用法：両手」の棍杖（戦士、武道家、「軽」なら斥候も）
関連技能	【刺突攻撃】【強打攻撃・殴】
消費／回数制限	1戦闘中1回まで。
使用条件	両足が自由に動かせる（GM判断）。

詳細

この武技は、近接攻撃または遠隔攻撃として実行します。攻撃に伴い、砂塵や草葉を巻き上げ、目くらましとします。

攻撃時、槍はこれらをまとったまま、敵に迫ります。命中判定と威力に＋４のボーナスを得ます。

近接攻撃として実行した場合【刺突攻撃】と【強打攻撃・殴】を同時に宣言できます。その場合「効力値へのボーナス」は両方の技能を合算できます。

遠隔攻撃として実行した場合、命中したなら槍はダメージを与えると同時に、「出血状態」（⇒１１５頁）を与えます。

あるいは、攻撃をおこなわず、目くらましを近接攻撃が可能な範囲にいるすべての対象におよぼすことも選べます。このラウンドが終わるまでの間、対象は防御判定に−４のペナルティを受けます。もし、範囲内に味方がいれば、対象から外す事ができます。

電光石火（奥義）	概要	防御を捨てることで、行動順や、両手持ちでの突き攻撃に命中判定、威力にボーナスを与える。

解説：ある自由騎士が得意とした、目にも留まらぬ早さで繰り出す捨て身の刺突です。一瞬に貫いて元の位置に戻ると言われるほどの鋭さで、一説には瞬間に三度の攻撃を繰り出しているとも言われます。

使用可能武器	両手剣（戦士）、「用法：両手」の槍（戦士）、「用法：両手」かつ「属性：刺」を持つ斧
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点。1戦闘中1回まで。
使用条件	次の使用者自身の手番が来るまでの間、いっさいの防御判定が行えなくなる。ラウンド開始時（行動順決定後）に使用を宣言する。

詳細

この武技は、ラウンドの開始時、行動順を決定する前に使用を宣言します。手番がきたら、近接攻撃として実行します。

使用者の先制力判定の達成値を「１２」にします。同じ行動順の者がいれば、その行動順の中で最も遅くなります。同じ武技を使用した者がいれば「２ｄ６」をふりあって行動順を決定します。

使用者は刺属性の近接攻撃を行う時、その命中判定に＋「反射度＋２」のボーナスを得ます。さらに、攻撃が命中した場合、威力に＋「体力点＋４」のボーナスを得ます。

この攻撃を行った場合、武技の使用者は、次のラウンドの自身の手番までの間、いっさいの防御判定が行えなくなります。

鳳龍(奥義)	概要	呪文抵抗力を目標値として命中判定を行う。

解説：時間をかけて練り上げた気を、さながら呪文を放つかのように刃へ乗せて繰り出す必殺剣です。かの《死の迷宮》にて編み出された、あるいはそれ以前より東方にこの技の使い手がいたとされ、技の型も四種類ないし五種類など諸説あり、その真偽は不明です。

使用可能武器	「重」の片手剣(戦士)、両手剣(戦士)、斧(戦士)、格闘武器(武道家、斥候)
関連技能	【発動】【呪文増強：威力】
消費／回数制限	消耗1点。1戦闘中1回まで。
使用条件	このラウンド中に移動していない。

詳細

この武技は、近接攻撃、または「射程：10m」の遠隔攻撃として実行します。

命中判定に+「魂魄点」のボーナスを得ます。さらに、対象は、防御判定の代わりに、「目標値：使用者の命中判定の達成値」の呪文抵抗力判定を行わなくてはなりません。この判定に成功すると、対象は攻撃を回避したものとして扱い、ダメージを受けません。

しかし、失敗した場合は、攻撃が命中します。この攻撃によるダメージは魔法攻撃として扱います。また、ダメージには「【発動】及び【呪文増強：威力】によるボーナス」を加算する事ができます。

回転斬り(奥義)	概要	近接攻撃範囲内の敵、全員に同時に攻撃をしかける。

解説：動きを止めて剣に気を込め、それを回転と同時に四方へ解き放つ、森人に伝わる絶技です。その来歴については不明な点が多く、各々の時代にこの技の使い手がいた、という事しかわかっていません。そしてそのいずれもが、伝説に名を残すほどの活躍をした、という事です。

使用可能武器	両手剣(戦士)、「用法：両手」の斧(戦士)
関連技能	【薙ぎ払い】
消費／回数制限	消耗1点。1戦闘中3回まで。
使用条件	鎧が「衣鎧」か「軽鎧」である。

詳細

この武技は近接攻撃として実行します。

使用者から「近接距離（5m）」内にいる2体までの対象に、同時に攻撃します。この時、命中判定は一度だけ行い、それをすべての対象に適用します。

この攻撃が命中した場合、使用者は威力に+「反射度」のボーナスを得ます。

同時に【薙ぎ払い】を宣言した場合、その習得段階ごとに対象の数を1体ずつ増やせます。そのため、「初歩」なら最大で3体、「習熟」なら4体、「熟練」なら5体、「達人」なら6体、「伝説」なら7体までの対象に攻撃できます。これによって対象の数が増えても、【薙ぎ払い】による命中判定へのペナルティは受けません。

弾指神通(奥義)	概要	魔力を発散することで、攻撃を素手で弾く。あるいは、投擲武器の威力を増す。

解説：曲げた人差し指（時には中指）を親指で押さえて、これをはじくという動作で、攻防両面に威力を発揮する奥義です。攻撃をはじき飛ばしたり、はじいた指先にはさんだ投擲武器を加速したりできます。東方に浮かぶ、桃の花が咲き乱れる島の武道家があみだした技だと伝えられています。

使用可能武器	素手攻撃(武道家)、投擲武器(戦士、斥候、野伏)
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗1点。1ラウンド中1回まで。
使用条件	片手が素手である(「用法：両手」の武器で片手を離せるかどうかは、ＧＭ判断)。武道家レベルが5以上である。いずれかの呪文遣い系職業のレベルが1以上ある。

詳細

この武技は、次の２つの効果を持ちます。これらの効果は、必要に応じて使い分ける事ができます。ただし、２つの効果を同時に使う事はできません。

「指弾」の効果

投擲武器で攻撃を行う際、指で弾いて魔力を込めて勢いを増します。

この効果は、投擲攻撃の命中判定で２ｄ６して、その出目を確認してから使用を宣言できます。この命中判定が他の武技によるものであっても効果を得る事ができます。

使用者は、命中判定と威力に＋「最も高い呪文遣いの職業レベルの半分」にボーナスを得ます。

「神通」の効果

指を弾いて、魔力を発散して攻撃を弾きます。

この効果は、防御判定で２ｄ６して、その出目を確認してから使用を宣言できます。この防御判定が他の武技によるものであっても効果を得る事ができます。

使用者は、防御判定の達成値に＋「最も高い呪文遣いの職業レベルの半分」にボーナスを得ます。

はたき切り（奥義）

概要 武器の攻撃を防御し、そのまま反撃をおこなう。

解説：剣を担ぐ憤怒の構えより放つ返し技です。
相手の打ち込みを、頭上で旋回させた剣の鍔で受け、そのまま側頭部へ切り込みます。

使用可能武器	用法「両手」の近接武器
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗2点。1ラウンド中1回まで。
使用条件	近接攻撃を受けている。対象の攻撃方法が「武器（それに類するとGMが判断したもの）」である。主行動で「かまえ」をとっていると判定にボーナス。

詳細

この武技は、近接攻撃への防御として実行します。防御判定に代わり、武器の命中判定を行ってください。

使用者は、自身のこの命中判定の達成値と、対象の命中判定の達成値とで、受動側として「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行います。

勝利すると、防御（回避）に成功したものとして扱います。くわえて、対象にダメージを与えます。このダメージは、使用した武器によって通常の攻撃をおこなったダメージと同じです。つまり、この命中判定の達成値に応じた「効力値による威力の増加」も加算できます。

さらに頭部への衝撃で、このラウンドの終了まで防御の判定に－２のペナルティを受けます。

この武技を使用するため、あらかじめ主行動で「かまえをとる」事ができます。そうしていれば、この武技の判定に＋４のボーナスを得ます。

「達成値の較べ合い」に敗北した場合、防御の失敗と同様に扱います。

第三の型（奥義）

概要 遠隔攻撃、もしくは呪文を打ち返す。

解説：弓を引き絞るかの如き独特の構えから繰り出される、防御を主体にした反らしの型です。放たれた呪文や飛び道具を剣で受け、なおかつ打ち返す事ができます。これを会得し是醍（ゼダイ）の領域に至った戦士の前では、有象無象の雑兵など何の障害にもならないでしょう。しかし伝説に語られるこの技の使い手は、もはや死に絶えたとされます。かの《死の迷宮》に使い手がいたとも言われますが、その名を知る者はいません。

使用可能武器	近接戦闘に使用する武器
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗3点。1ラウンド中1回まで。
使用条件	〔反らし〕〔呪文偏向〕を修得している。遠隔攻撃を受けたか、単体にダメージを与える呪文の目標になった。

詳細

この武技は、遠隔攻撃に対する防御、もしくは使用者単体にダメージを与える呪文（GM判断）への呪文抵抗として実行します。

回避判定や盾受け判定、呪文抵抗判定に代わり、武器の命中判定を行ってください。

使用者は、この判定の達成値と、対象の命中判定もしくは呪文行使判定の達成値とで、受動側として「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行います。

勝利すると、防御（回避）あるいは呪文抵抗に成功したものとして扱い、さらに対象にダメージを与えます。

対象に与えるダメージは、対象の命中判定の達成値から－10した効力値を基準に決定します。呪文への抵抗としてこの武技を使った場合、対象は、自身の呪文の達成値に対して、あらためて呪文抵抗の判定をおこなうことができます。

較べ合いに敗北した場合、通常の防御失敗もしくは抵抗失敗と同様に扱います。

第十四の型（奥義）

概要	呪文抵抗あるいは遠隔攻撃への防御に代わって武器の命中判定をおこない、成功した場合、対象のもとへ移動し、近接攻撃をおこなう。

解説：敵が放った呪文、飛び道具を叩き切ると共に、その回転を利用して体を捻りながら飛び込み一刀両断にする、両手剣の奥義です。生死の刃境を飛び越えるその姿は、まさに死へ突き進むが如くです。死をも恐れぬ偉大な戦士のみが、この技を扱えるとされます。

使用可能武器	片手剣（戦士、「軽」なら斥候も）、両手剣（戦士）
関連技能	特になし
消費／回数制限	消耗3点。1戦闘中1回まで。
使用条件	〔第三の型〕を修得している。遠隔攻撃を受けたか、単体にダメージを与える呪文の目標になった。対象が「移動力×2」m内にいる。

詳細

この武技は、遠隔攻撃に対する防御、もしくは使用者単体にダメージを与える呪文への呪文抵抗として実行します。

回避判定や盾受け判定、呪文抵抗判定に代わり、武器の命中判定を行ってください。この命中判定には－２のペナルティを受けます。

使用者は、この判定の達成値と、対象の命中判定もしくは呪文行使判定の達成値とで、受動側として「達成値の較べ合い」（⇒基本１３２頁）を行います。

勝利すると、防御（回避）あるいは呪文抵抗に成功したものとして扱います。くわえて最大で「移動力×２」mまで移動して、遠隔攻撃もしくは呪文行使をおこなった対象に攻撃をおこなうことができます。

この攻撃は、通常の近接攻撃と同様におこないます。移動による命中判定のペナルティを受けず、移動妨害を受けることもありません。

較べ合いに敗北した場合、通常の防御失敗もしくは抵抗失敗と同様に扱います。

鬼爪（奥義）

概要	高い出目で命中した場合、装甲値を無視する。

解説：まるで得体の知れぬ怪物が爪で貫いたかのように、相手の急所を一突きにする隠し剣です。刃の上に血の痕すら残さぬ高い技量が要求される絶技ですが、屋内闘争用の微々たる短刀術に過ぎないとして、外に語られる事はありません。俗に影の刃と呼ばれ、これを学んだ斥候の冒険者もいるようです。

使用可能武器	「軽」の片手剣、「軽」の斧、「軽」の槍
関連技能	【観察】【生体知識】【怪物知識】
消費／回数制限	消耗1点。
使用条件	特になし

詳細

この武技は、近接攻撃として実行します。

この武技を使用した攻撃に対しては、盾受けをおこなえません。

かつ、命中判定の出目が「１０」以上であれば、対象の回避値にかかわらず命中します。また、対象の装甲値を無視してダメージを与えます。「９」以下であっても悪影響はありません。命中していれば通常のダメージは与えます。

関連技能のいずれかを習得していれば、段階に関わらず、命中判定の出目が「９」以上で効果を発揮します。

新しい呪文

ここからは、新たに追加された呪文を掲載します。

追加呪文

「真言呪文」、「祖竜術」、「精霊術」には、新たな呪文が追加されます。これらの呪文は、基本ルールブックにある呪文と同じように、対応する呪文遣い系職業を１レベル以上で習得した時点から、習得する事ができます。

「奇跡」には、新たな神格ごとの信徒が習得できる呪文が追加されています。次の「新たな神格の呪文」の説明、及び、「新たな神格の呪文」(⇒２４８頁)を参照してください。

新たな神格の呪文

本書で追加された新たな神格である「正道（ルタ）神」、「酒造神」、「太陽神」、「奪掠(タスカリャ)神」、「嗜虐神」、「鍛冶神」、「覚知神」、「死灰神」を信仰する神官のみが使用できる奇跡です。

外なる神

このうち、「覚知神」と「死灰神」は、「外なる神」です。

これらの神々は、四方世界にいつの間にか現れた正体不明の神々で、人々を惑わし、滅びの道へと駆り立てる邪神です。

このため、プレイヤーが演じるPCが、これらの神々の神官になる事はできません。

GMは、シナリオに敵として登場する邪悪な神官に、これらの奇跡を使用させてください。プレイヤーがどうしても、これら「邪神」を信仰したいのなら、必ずGMの許可が必要です。ただし、GMは特段の事情がない限り、プレイヤーに「外なる神」への信仰やその奇

跡の使用を認めるべきではありません。なぜならこれら「邪神」の信者が世の中に良い結果をもたらす事はありえず、「善き邪神教徒」「善き邪神教徒の祈りし者(プレイヤーキャラクター)」は存在し得ないからです。

死霊術の呪文

　本書で追加された「死人占い師」(⇒102頁)が使用できる呪文系統です。死人占い師を1レベル以上習得した時点から、習得する事ができます。

高位呪文

　高位呪文は、「真言呪文」、「奇跡」、「祖竜術」、「精霊術」、「死霊術」の通常の呪文よりも、さらに高度かつ強力な呪文の事です。

　これらの呪文の習得には、GMの許可が必要です。

　通常、高位呪文は、ある程度、修練を積んだ魔術師や神官たちが習得するものです。この場合、「修練を積んでいる」の目安は、「5レベル以上」が適当でしょう。

　また、術者の中には特別な才能や機会に恵まれて、早い段階から高位呪文を習得する者もいます。このため、GMは、対応する呪文遣い系職業を1レベル以上習得した時点から、高位呪文の習得を認めても構いません。ただし、何らかの条件は課すべきでしょう。

　例えば、奇跡の高位呪文を習得するために失われた神殿を探し出すとか、精霊術の高位呪文を習得するために山奥にある幻の泉に宿る精霊の願いを叶えるなどの試練を課すのです。この場合、GMは、高位呪文の習得を目的としたシナリオを作成して、PCたちに解決させるとよいでしょう。

追加呪文

✧ 真言呪文の追加呪文 ✧

潤滑（グリース）	真言呪文	創造呪文（水）	難易度	5

よく滑り、よく燃える油を撒き散らします。

効果：「射程：60m」内の中心点から「範囲：半径10mまでの球状」に、よく滑る油を撒き散らします。使用時に範囲内にいたキャラクターは油を被った状態になり、油はその場に落下して地面を覆います。以後、油は「持続時間：10分間」の間、その場に残存します。

油の範囲内で移動を開始した、あるいは移動中に油の撒かれた地面に踏み込んだキャラクターは、即座に呪文抵抗判定を行わなくてはなりません。この判定に成功すれば、一切影響を受けません。しかし、失敗した場合は地面が柔らかかったり凹凸していればそのまま「転倒」（⇒120頁、基本163頁）し、地面が平らで固ければ移動していた方向に10m移動した後で「転倒」します（転倒したら移動は終了します）。また、油の撒かれた地面で転倒したキャラクターは油を被った状態になります。

また、範囲内の油や油を被ったキャラクターに火種が触れた場合（松明を落としたり、火属性ダメージを与えるなど）、油は燃え上がって範囲内にいる、または油を被っているキャラクターに「2d6」点の火属性のダメージを与えます（これは魔法攻撃として扱います。油を被った上で範囲内にいた場合、ダメージはどちらかしか受けません）。次のラウンド以降、まだ油が燃えている範囲内にいる、または被った油が燃えているキャラクターは、自身の手番の終わりごとに、同じダメージを受けます。この影響からは、油を被っていないなら範囲内から出れば脱せますが、被った油が燃えているなら風呂や泉に飛び込むなどしなければ火は消えません。油は「3ラウンド」の間燃え続けた後、燃え尽きます。

詠唱 オレウム（油）……マレ（海）……ファキオ（生成）

触媒 なし

影写（フェイク）	真言呪文	創造呪文（闇、物質）	難易度	10

術者が見た事がある物品を創り出します。

効果：「射程：接触」に、術者が見た事のある物品1つを影で形作ります。

この物品は、「値段:銀貨100枚」までの、術者の望む物品と同様の物理的な機能を持っています。

この呪文では、魔法の装備品や魔法の道具、食料や薬品、生物は形のみ複製されます。また、《影写》で創られた物品には火がつかず、火の秘薬や松明、煙玉なども形のみの複製になります。それ以外の品物が複製できるか否かは、GMが上記の基準をもとに判断してください。

この物品は、『持続時間』だけ存在し、その後、消滅します。

効力値	10～14	15～19	20～29	30以上
『持続時間』	3ラウンド	6ラウンド	10分間	1時間

詠唱 ウンブラ（暗影）……ファク（生成）……シミレ（同一）

触媒 なし

魔手（メイジハンド）	真言呪文	創造呪文（なし）	難易度	10

意のままに操れる力場の手を生み出します。

効果：「対象：術者」は、「持続時間：6ラウンド」の間、自身の意のままに操れる、力場の手を1つ生み出します。

　この手は「片手」として扱います。このため、力場の手を生み出す事で、一時的に術者は3つ目の手を得る事になります。

　この新たな手を使って、どんな事ができるかは効力値によって異なります。詳しくは、効力表の『効果』を参照してください。表では、より大きな効力値で得られる『効果』は、より小さな効力値で得られる『効果』を含むものとします。

　力場の手で武器や盾を持つ事で、通常は不可能な武器や盾の組み合わせも可能です。ただし、【二刀流】【受け流し】で組み合わせられる武器や「受け流し」効果の数は変わりません。

効力値	10～19	20～29	30以上
『効果』	片手で可能な行動の際に、「近接距離」を「10m」として行う事が可能。片手での近接攻撃、「射程：接触」の呪文の使用やアイテムの受け渡しなどがこれに該当する。また、力場の手を用いた素手攻撃は目に見えないため、対象の防御判定に−4のペナルティを与える。 通常は両手で行う操作系判定を力場の手で行う場合、−2のペナルティを受ける。	通常では両手で行わなくてはならない行動を、力場の手を使って「片手」で行える。ただし、その判定に−2のペナルティを受ける。また、力場の手での素手攻撃や持った武器の威力に、「戦士系職業レベル」の代わりに、「魔術師レベル」を加算できる。さらに、力場の手による素手攻撃を魔法攻撃として扱い、防御に失敗した場合、装甲値を半分として扱う。	力場の手を用いた操作系判定に「魔術師レベル」を適用できる。 また、力場の手を巨大化させられる。この場合、力場の手による素手攻撃に「拘束」（⇒基本366頁）の効果を与え、その威力に+4する。また、「近接距離」を「10m」として移動妨害を行ったり、味方が行う移動妨害判定（⇒基本147頁）や移動妨害への対抗判定（⇒基本148頁）にボーナスを与える事ができる。術者が力場の手で移動妨害を行った場合は、移動妨害判定に「戦士レベル」の代わりに「魔術師レベル」を加算する。こうして行った移動妨害判定では、移動の終了位置を妨害側が決定できる。

詠唱	マグナ（魔術）……マヌス（手）……ファキオ（生成）
触媒	なし

祖竜術の追加呪文

閃技（サクセション）	祖竜術	付与呪文（精神、時間）	難易度	15

血に眠る記憶を呼び覚まし、武技を1つ習得します。

効果：この呪文は、1日に1回だけ使用できます。また、特別に自由行動で使用できます。
「対象:術者」は、「持続時間:10分」の間、好きな武技1つを習得できます。この時、「前提条件」は無視できますが、「奥義」は習得できません。

詠唱 竜に至りし成龍（シェンロン）小龍（シャオロン）、我らは、我らが思う通りの竜にならん。

触媒 なし

差配（タクティクス）	祖竜術	支配呪文（生命、精神）	難易度	20

統率力を高めて、配下の者を強化します。

効果：「対象：術者」の統率能力を強化します。
対象は、「持続時間:6ラウンド」の間、習得している【統率】、または特殊能力「『ボス』（統率者n）」で指定したキャラクターの「近接攻撃の命中判定」に+2のボーナスを与えます。また、そのキャラクターが、術者を主とする「支配状態」（⇒112頁）ならば、さらにすべての判定に+2のボーナスを与えます。
さらに、効力値が25以上なら、【統率】、または特殊能力「『ボス』（統率者n）」の効果で指定できるキャラクターの数（n）に+『対象数』します。

効力値	20～24	25～29	30以上
『対象数』	+0体	+1体	+2体

詠唱 群れなし原行く鎌刀龍（ティリジノ）よ、我にその威を与えたもう

触媒 なし

竜顎（ドラゴンバイト）	祖竜術	付与呪文（生命）	難易度	15

牙を強化し、追加の攻撃を可能にします。

効果：「対象：術者」は、「持続時間：6ラウンド」の間、自由行動で牙を武器として攻撃する事ができます。牙による攻撃は、素手攻撃として扱います（【鉄の拳】【竜の末裔】などの効果も適用できます）。この攻撃の属性は「斬」属性に変更され、「命中修正」と「威力」に『修正値』だけのペナルティを受けます。

効力値	15～19	20～29	30以上
『修正値』	−2	−1	なし

詠唱 五十八の牙持つ暴君竜（バォロン）よ、我が顎門（アギト）にその鋭さを与えたもう

触媒 竜の牙

精霊術の追加呪文

鎌鼬（ウィンドカッター）	精霊術	攻撃呪文（風）	難易度	15

つむじ風の刃で切り裂きます。急所に当たれば致命傷をもたらします。

効果：「射程：30m」内につむじ風の刃を発生させ、中心点から「範囲：半径5mまでの球状」内にいる「対象：すべて」に『威力』点の風属性のダメージを与える魔法攻撃を行います。もし対象の呪文抵抗判定の達成値が「この呪文の達成値−8」以下なら、対象に「痛打表」（⇒基本201頁）、または採用しているのなら「斬属性痛打表」（⇒126頁）の効果を適用します。1d6して、使用する「痛打表」を参照し、効果を決定してください。この時、効力値が上がる効果は、その対象への威力にのみ影響します。

　対象が呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になります。

効力値	15～19	20～29	30～39	40以上
『威力』	2d6+2 +精霊使いレベル	2d6+4 +精霊使いレベル	3d6+4 +精霊使いレベル	4d6+4 +精霊使いレベル

詠唱	踊れや踊れ、妖物（ダムドシング）。見えざる色のその爪で、思うがままに狩りをしろ。
触媒	あり（イタチの尻尾）

惰眠（スリープ）	精霊術	支配呪文（精神）	難易度	10

眠気を催す霧によって、生物を眠らせます。

効果：「射程：60m」内の中心点から「範囲：『半径』までの球状」内に魔法の霧を発生させ、この「範囲」内にいる「対象：すべて」を眠らせます。これによって、眠ったキャラクターは「転倒」（⇒120頁、基本163頁）します。ただし、呪文抵抗判定に成功した対象は眠りません。この時、対象が戦闘中であるなどの理由で興奮状態である場合、対象は呪文抵抗判定に+2のボーナスを得ます。あるいは、対象がすでに眠気を催しているなどして意識が薄れている状態であるなら、対象は呪文抵抗判定に−2のペナルティを受けます。

　眠っているキャラクターは、「睡眠状態」（⇒117頁）となり、移動、主行動、自由行動が行えず、抵抗系判定以外のすべての判定が行えません。もし、眠っているキャラクターが、ダメージを受けたり、視覚以外の感覚に大きな刺激を受けたりした場合は、即座に目を覚まします。詳しくは、「睡眠状態」の解説を参照してください。

　この効果による睡眠は、術者が「呪文維持」している間、持続します。

効力値	10～14	15～19	20～24	25～29	30以上
『半径』	5m	10m	15m	20m	30m

詠唱	終わりなきもの、死の弟たる砂男（サンドマン）。戯曲１つと交換に、砂で夢と我らを守っておくれ！
触媒	あり（戯曲１つ）

蟲寄（フェロモン）	精霊術	付与呪文（精神）	難易度	5

対象は蟲を引き寄せるようになります。

効果：「射程：60m」の「対象：1つ」に、蟲を引き寄せる呪いをかけます。どんな呪いをかけられるかは効力値によって異なります。詳しくは、効力表の『効果』を参照してください。表では、より大きな効力値で得られる『効果』は、より小さな効力値で得られる『効果』を含むものとします。

この呪文の効果が有効な「蟲」は、いわゆる昆虫類に限らず、雑多な小さい生き物や、蟲人（ミュルミドン）のような虫の特徴を持つ獣人を含みます。どのような存在が蟲に含まれるかは、最終的にはGMが決定します。

この効果は、『持続時間』だけ持続します。

効力値	5～9	10～19	20以上
『効果』	小さな蟲がまとわりつき、気を散らす。蟲が多い環境にいる間、「知力点」もしくは「持久度」を用いるすべての判定に−2のペナルティを受ける。	蟲は、対象から近接攻撃を受ける場合、その回避判定に−2のペナルティを受ける。代わりに、蟲が対象に近接攻撃を行う場合は、その命中判定に+2のボーナスを得る。この命中判定へのボーナスは、対象を含む複数の敵や範囲に対して近接攻撃を行う場合も適用される。	対象から「範囲：半径60mの球状」に存在する蟲は、視覚に頼らずに術者の存在を認識できるようになる。また、蟲が「範囲」内に入るか、「範囲」内でその手番を開始した場合は、この呪文の達成値に対して呪文抵抗判定を行わなくてはならない。成功した場合は、影響を受けない。しかし、失敗した蟲は、その手番の間は、可能な限り、対象に近付くように行動する。
『持続時間』	10分間	1時間	1日

詠唱 虫の王（オベロン）、虫の女王（ティターニア）、どうぞ宴をここにて開きましょう。

触媒 あり（甘い蜜）

新たな神格の呪文

正道（ルタ）神の信徒だけが習得できる呪文リスト

正道（ルタ）神は、良き未来、良き答えを求める者を守護する神です。正道（ルタ）神の教えなどに関する詳細は、「第４章ワールドガイド」の「正道（ルタ）神」（⇒４２０頁）の解説を参照してください。

正道（ルタ）神の信徒による奇跡の詠唱

呪文名	詠唱
奇跡の呪文	
《解毒（キュア）》	御照覧あれ、これよりお見せするは四方にて他になき解毒の御業なり
《沈黙（サイレンス）》	御清聴あれ、これより場に満ちるは四方にて最も偉大な沈黙なれば
《聖域（サンクチュアリ）》	御照覧あれ、ここにあるは四方にて最も尊き聖域なりや
《敵意（センスエネミー）》	御照覧あれ、あれなるは我が敵、我が障害、そしてそれを退ける善き術なり
《看破（センスライ）》	御照覧あれ、これこそ未熟で不出来な詐術の成果ぞ
《解呪（ディスペル）》	御照覧あれ、これなるは四方を犯すその呪い、その素早き砕きかたなれば
《鎮静（トランスファーメンタルパワー）》	御照覧あれ、これより彼の者の心の傷を癒やすは、四方にてもっとも疾き施術なり
《賦活（バイタリティ）》	御照覧あれ、これより彼の体力を賦活せしめるは、四方に他無き奇跡なり
《小癒（ヒール）》	御照覧あれ、これより見せるは拙くも、四方に他無き癒やしの業なり
《聖歌（ヒム）》	御清聴あれ、これより響きますは四方に他無き麗しの歌なれば
《浄化（ピュアリファイ）》	御照覧あれ、これより披露するは四方の汚れを打ち払う、もっとも疾き清めの儀
《祝福（ブレス）》	御安心あれ、たとえ道を違えてもこれより先で止まらねば、これこそ疾き道なるぞ
《聖壁（プロテクション）》	御照覧あれ、これよりお見せするは四方にて並ぶものなき堅固な守り

呪文名	詠唱
奇跡の呪文	
《聖撃(ホーリー・スマイト)》	御照覧あれ、これこそ四方でもっとも疾く敵討ち倒す、その術なり
《聖光(ホーリーライト)》	御照覧あれ、闇に光を灯すは四方にてもっとも疾きこの術なり
奇跡の高位呪文	
《降神(コールゴッド)》	詠唱はありません。術者は己の気持ちと信仰を自身の言葉で神に伝え、如何なる理由で助力を希うのかを語ってください。
《護神(ゴッドスピード)》	御照覧あれ、御清聴あれ、我が行いとその術を見聞し、世に広め給え
《使徒(ファミリア)》	御照覧あれ、神より賜りしこのものこそは、四方にてもっとも疾き使徒なるぞ
《保存(プリザベーション)》	御安心あれ、今一時の休息も、新たな道筋を探る最速の時なれば
《蘇生(リザレクション)》	御安心あれ、再び立ち上がり走り出す、この者こそがより善き未来とならん
《治療(リフレッシュ)》	御照覧あれ、これなるは四方にてもっとも疾き傷の癒やし、治療の御業

唱略(スキップ)	奇跡	付与呪文(時間)	難易度 5

超常的な言語能力を与えます。

効果：「射程：接触」の「対象：1つ」は、「持続時間：10分」の間、超常的な言語能力を得て、短時間で、多くの事柄を話せるようになります。

これによって、どの程度の事柄を、どのくらい早く話せるようになるかは、効力値によって異なります。詳しくは、効力表の『効果』を参照してください。表では、より大きな効力値で得られる『効果』は、より小さな効力値で得られる『効果』を含むものとします。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、この呪文は効果を表しません。

効力値	5～14	15～29	30以上
『効果』	1秒の発言で、1分話したのと同様に意図を伝えられる。ただし、言葉は通じている必要がある。この効果を受けている状態で交渉に臨んだ場合、発言の時間短縮によって交渉時間を短くできる。1対1で片方が効果を受けているなら、時間は半分程度に、全員が効果を受けていたら「60分の1」程度になる。	呪文の詠唱を省略できる。詠唱ができない状況でも詠唱したのと同様に呪文を使用できる。また、呪文の使用にかかる時間が「10分以下」で、かつ動作や儀式を伴わない呪文の場合は、1ラウンドで使用できる。	主行動で、呪文の使用を2回行う事ができる。そうした場合、いずれの呪文行使判定にも－4のペナルティを受ける。ただし、この効果を受けた直後に、即座にもう1つの呪文を使う事はできない。

詠唱	御照覧あれ、これよりお聞かせするは四方の妙なる言葉の調べ
触媒	なし

先駆（パスファインダー）	奇跡	汎用呪文（空間）	難易度	10

光のごとく速く真っすぐに、短い距離を移動します。

効果：この呪文は、自分の手番で「移動」を行う代わりに、1回だけ使用できます。
「対象：術者」は『移動距離』まで一直線に突進します。この移動によって主行動にはペナルティを受けず、呪文維持判定も必要ありません。
この移動に対して、進路上に存在するキャラクターは移動妨害を行う事ができます。
その際の移動妨害への対抗判定（⇒基本148頁）に、「戦士、武道家、斥候レベル」の代わりに、「+（4+神官レベル）」のボーナスを得ます。

効力値	10～14	15～19	20～29	30以上
『移動距離』	20m	30m	50m	100m

詠唱	御照覧あれ、これよりお見せするは四方にてもっとも疾き道筋なり
触媒	なし

加速（ヘイスト）	奇跡	付与呪文（生命、精神）	難易度	15

俊敏性と思考速度を高めます。

効果：「射程：30m」内にいる「対象：1つ」は、移動力が2倍になり、先制判定を含むすべての判定の達成値に『修正値』のボーナスを得ます。また、次のラウンドからは、この効果によって先制力が「13」以上になった場合、通常の順番で手番を行った後、先制力に−12した「第2の先制力」によって決定する行動順で、もう1回だけ手番を行えます。
ただし、この呪文の効果を受けている間、ラウンド終了時に継戦カウンターによって受ける消耗（生命力以上の負傷の蓄積によるものを含みます）が2倍になり、戦闘外では10分に1点消耗します。
この効果は、術者が「呪文維持」している間、持続します。
対象が呪文抵抗判定に成功した場合、この呪文は効果を表しません。

効力値	15～19	20～24	25～29	30～39	40～49	50以上
『修正値』	+1	+2	+3	+4	+5	+6

詠唱	御照覧あれ、これより披露するは四方の風より勝る我が走り
触媒	なし

酒造神の信徒だけが習得できる呪文リスト

酒造神は、酒や美食をこよなく愛し、またそれらを司る神です。酒造神の教えなどに関する詳細は、「第４章ワールドガイド」の「酒造神」（⇒４２１頁）の解説を参照してください。

酒造神の信徒による奇跡の詠唱

呪文名	詠唱
奇跡の呪文	
《解毒(キュア)》	酔いは宿れり毒は残れり、酒で迎えよさあ乾杯!
《沈黙(サイレンス)》	静かに飲むのが良い日もあろう、さあ乾杯。
《聖域(サンクチュアリ)》	ここは我らがハレなる宴、陽気に歌えやさあ乾杯!
《敵意(センスエネミー)》	酔うて笑うて千鳥足、英雄だとて命取り、それでも酒はやめられぬ、どうかご加護をさあ乾杯!
《看破(センスライ)》	嘘も真も交じる世に、酒で溢れる本音もありましょう、さあ乾杯!
《解呪(ディスペル)》	古来より、清めは酒の役なれば、いざや飲み干せさあ乾杯!
《鎮静(トランスファーメンタルパワー)》	盃を交わすことこそ、分かち合うことと見つけたり、さあ乾杯!
《賦活(バイタリティ)》	我が身を賦活せる酒の偉大さよ、さあ乾杯!
《小癒(ヒール)》	神なる酒もつ我らが長よ、この傷口にもお恵みを、さあ乾杯!
《聖歌(ヒム)》	豊穣の祈りより生まれ　笑みと歌を生むものよ 太古から果てまで共に在りしものよ　幾久しく共に杯を乾さん
《浄化(ピュアリファイ)》	上善は水のごとし、水はよく万物を利して争わず、喉にするする入るもの、さあ乾杯!
《祝福(ブレス)》	柄に酒吹き一打に賭ける、聖なる一撃ご覧あれ、さあ乾杯!
《聖壁(プロテクション)》	悪酔い大虎遮る壁を、ちょいとこさえて下さいまし、さあ乾杯!
《聖撃(ホーリー・スマイト)》	座興にひとつ腕くらべ、無謀者をばいざ求む!　神の拳を受けるはいるか、さあ乾杯!
《聖光(ホーリーライト)》	夜を照らすは酒場の灯り、闇を払えよこの陽気、さあ乾杯!
奇跡の高位呪文	
《降神(コールゴッド)》	詠唱はありません。術者は己の気持ちと信仰を自身の言葉で神に伝え、如何なる理由で助力を希うのかを語ってください。
《護神(ゴッドスピード)》	我は依代この身のうちに、降りよ我が神、美酒を手に——さあ共に、乾杯!
《使徒(ファミリア)》	どんな時でも酒は在り、どんな時でも友は在る、共に飲まれよやさあ乾杯!

呪文名	詠唱
奇跡の高位呪文	
《保存(プリザベーション)》	我が神よ、その蔵を貸し与え給え、これなるは天上の美酒にも等しきものゆえに
《蘇生(リザレクション)》	伏して相伴願い奉る。天上神酒のその一滴、取って置きなる気付け酒、これなる者の魂に
《治療(リフレッシュ)》	あな嬉し、我らが神のお振る舞い、いざや飲み干せ天の酒、さあ乾杯!

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

酩酊(ドランク)	奇跡	支配呪文(水、精神)	難易度	10

霧状の酒を漂わせ、判断を狂わせたり眠らせたりします。

効果:「射程:60m」内の中心点から「範囲:『半径』までの球状」内の空間に霧状の酒を発生させます。酒の霧が発生した「範囲」にいた、あるいは新たに「範囲」に入ったキャラクターは、「《酩酊(ドランク)》の呪文行使判定の達成値」を目標値として体力抵抗判定を行わなくてはなりません。

この判定に成功すれば、一切効果を受けません。しかし、失敗した場合は、すべての判定に『ペナルティ』を受けます。この時、体力抵抗判定の達成値が「《酩酊(ドランク)》の達成値」よりも4以上低い場合、そのキャラクターは即座に「睡眠状態」(⇒117頁)になります。

眠らされたキャラクターは、移動、主行動、自由行動が行えず、抵抗系判定以外のすべての判定が行えません。もし、眠っているキャラクターが、ダメージを受けたり、視覚以外の感覚に大きな刺激を受けたりした場合は、即座に目を覚まします。詳しくは、「睡眠状態」の解説を参照してください。

この効果による睡眠は、術者が「呪文維持」している間、持続します。

眠っているキャラクターは、移動、主行動、自由行動のすべてを行えず、抵抗系判定以外の判定も行えません。もし、眠っているキャラクターが、ダメージを受けたり、視覚以外の感覚に大きな刺激を受けたりした場合は、即座に目を覚まします。

この効果は、術者が「呪文維持」している間、持続します。

効力値	10〜14	15〜19	20〜24	25〜29	30以上
『半径』	5m	10m	15m	15m	20m
『ペナルティ』	−1	−2	−2	−3	−4

詠唱	酒は毒なり薬なり、も少し飲まれよ、さあ乾杯!
触媒	あり(コップ1杯程度の酒)

饗宴（フィースト）	奇跡	回復呪文（生命、精神）	難易度 15

宴に参加するものに、活力を与えます。

効果：この呪文は、美味しい食事や演芸を伴う休息や宴会を行う時に使用できます。
　参加者である「対象：生物すべて」は、休息による継戦カウンターの回復量を2倍にします。また、その場で、交渉判定（⇒基本278頁）や芸能実演判定（⇒基本286頁）を行う場合、達成値に+2します。さらに、対象はその後「1日」の間、生命力に+2します。
　この呪文の効果を受けたキャラクターは、以後3日の間、再びこの呪文の効果を受ける事はできません。

詠唱	いざや宴だ肩組み笑え、我らが絆にさあ乾杯！
触媒	なし

鯨飲（ライクアフィッシュ）	奇跡	付与呪文（水、生命）	難易度 10

酒やそれに類する効果に耐性を得ます。

効果：「対象：術者」は、「効果時間：3時間」の間、酒に酔う事やそれに類するものによる悪影響やダメージを受けません。この効果は、《酩酊（ドランク）》（⇒基本358頁）にも有効です。
　このため、この効果を受けている間に、飲んだ酒で悪酔いをする事はありません。
　さらに、「水、精神、毒属性」を含むすべての効果に「耐性」（⇒145頁）を得て、抵抗判定に+2のボーナスを得ます。

詠唱	此方に一杯、神の取り分もう一杯、さあ乾杯！
触媒	あり（コップ１杯程度の水）

太陽神の信徒だけが習得できる呪文リスト

　太陽神は、太陽を司り、聖なる光によって穢れを払う神です。太陽神の教えなどに関する詳細は、「第４章ワールドガイド」の「太陽神」（⇒４２２頁）の解説を参照してください。

太陽神の信徒による奇跡の詠唱

呪文名	詠唱
奇跡の呪文	
《解毒（キュア）》	太陽礼賛!　光あれ!
《沈黙（サイレンス）》	太陽礼賛!　光あれ!
《聖域（サンクチュアリ）》	太陽礼賛!　光あれ!
《敵意（センスエネミー）》	太陽礼賛!　光あれ!
《看破（センスライ）》	太陽礼賛!　光あれ!

呪文名	詠唱
奇跡の呪文	
《解呪(ディスペル)》	太陽礼賛!　光あれ!
《鎮静(トランスファーメンタルパワー)》	太陽礼賛!　光あれ!
《賦活(バイタリティ)》	太陽礼賛!　光あれ!
《小癒(ヒール)》	太陽礼賛!　光あれ!
《聖歌(ヒム)》	太陽礼賛!　光あれ!
《浄化(ピュアリファイ)》	太陽礼賛!　光あれ!
《祝福(ブレス)》	太陽礼賛!　光あれ!
《聖壁(プロテクション)》	太陽礼賛!　光あれ!
《聖撃(ホーリー・スマイト)》	太陽礼賛!　光あれ!
《聖光(ホーリーライト)》	太陽礼賛!　光あれ!
奇跡の高位呪文	
《降神(コールゴッド)》	詠唱はありません。術者は己の気持ちと信仰を自身の言葉で神に伝え、如何なる理由で助力を希うのかを語ってください。
《護神(ゴッドスピード)》	太陽礼賛!　光あれ!
《使徒(ファミリア)》	太陽礼賛!　光あれ!
《保存(プリザベーション)》	太陽礼賛!　光あれ!
《蘇生(リザレクション)》	太陽礼賛!　光あれ!
《治療(リフレッシュ)》	太陽礼賛!　光あれ!

晴天(サニーデイ)	奇跡	付与呪文(光)	難易度	10

空を晴らし、太陽が出ていれば生物の抵抗力を高めます。

効果：術者から「範囲：半径3km」までの範囲を、雲ひとつない快晴にします。その範囲で太陽の光が届いている間、「範囲」内にいる「対象：すべての生物」の抵抗系判定に「『修正値』」だけのボーナスを得ます。

これ以外にも、GMは状況やPCの意図などから判断して、何らかの効果や現象を追加しても構いません。

呪文の効果による天候は、「持続時間：1時間」の間、持続します。持続時間が終わると、本来の天候に戻ります。

なお、《天候(ウェザーコントロール)》の範囲と重なった場合、先に使用されていた方を受動側として「達成値の較べ合い」(⇒基本132頁)を行い、勝利した方の効果が残ります。このため、敗北した方の効果は打ち消されてしまいます。

効力値	10～19	20～29	30以上
『修正値』	+2	+3	+4

詠唱	太陽礼賛！　光あれ！
触媒	なし

浄光（サンライト）	奇跡	回復呪文（光、生命）	難易度	なし

周囲を照らす光を放ちます。また、《聖光》と同時に使えば呪いを打ち破ります。

効果：「射程：30m」内の「対象：1つ」を中心点として「範囲：半径30m」まで届く光を放ちます。また、この呪文を暗い場所で使用した場合は、「目くらまし」（⇒基本165頁）になります。

この効果は、術者が「呪文維持」している間、持続します。

さらに、この呪文は《聖光（ホーリーライト）》（⇒基本331頁）とともに同時に使用できます。その場合、呪文使用回数を2回分消費しなければなりませんが、1回の主行動で2つの呪文を同時に使用したものとして扱い、呪文行使判定は1回だけ行います。

この呪文を《聖光（ホーリーライト）》と同時に使用した場合、光が照らす「範囲」内にいた「対象：すべて」が受けている「精神的な悪影響、呪い、呪文の効果」のうち、対象が選択したものをすべて取り除きます。取り除く効果に達成値が存在する場合、その達成値が「この呪文の呪文行使判定の達成値」未満である場合のみ取り除かれます。

また、《聖光（ホーリーライト）》のアンデッドにダメージを与える効果が、「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」に対して有効になり、与えるダメージを+10点します。

これらの効果は、術者が「呪文維持」している間、持続します。

詠唱	太陽礼賛！　光あれ！
触媒	なし

霹靂（バニッシャー）	奇跡	攻撃呪文（光）	難易度	10

不浄なるものを滅する、聖なる稲光を投じます。

効果：「射程：30m」内の「対象：1つ」に聖なる稲光を飛ばして『威力』点のダメージを与える魔法攻撃を行います。この時、対象が「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き）」であれば、この呪文に対する呪文抵抗判定に『修正値』だけのペナルティを受けます。また、この呪文は「射程：接触」で使用しても構いません。その場合、この呪文の効力値に+5のボーナスを得ます。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になります。

効力値	10～14	15～19	20～24	25～29	30以上
『威力』	3d6 +神官レベル	3d6+4 +神官レベル	4d6+6 +神官レベル	4d6+10 +神官レベル	5d6+12 +神官レベル
『修正値』	−2	−4	−4	−6	−8

詠唱	太陽礼賛！　光あれ！
触媒	なし

奪掠神の信徒だけが習得できる呪文リスト

奪掠（タスカリャ）神は、《時》を盗んだ神です。盗賊の守り神ともされています。奪掠（タスカリャ）神の教えなどに関する詳細は、「第４章ワールドガイド」の「奪掠（タスカリャ）神」（⇒423頁）の解説を参照してください。

奪掠（タスカリャ）神の信徒による奇跡の詠唱

呪文名	詠唱
奇跡の呪文	
《解毒（キュア）》	神よ、我が身に解毒の奇跡をお貸しください（God,lend Methemiracleof Cure）
《沈黙（サイレンス）》	神よ、我が身に沈黙の奇跡をお貸しください（God,lend Methemiracleof Silent）
《聖域（サンクチュアリ）》	神よ、我が身に聖域の奇跡をお貸しください（God,lend Methemiracleof Sanctuary）
《敵意（センスエネミー）》	神よ、我が身に敵意の奇跡をお貸しください（God,lend Methemiracleof Sense Enemy）
《看破（センスライ）》	神よ、我が身に看破の奇跡をお貸しください（God,lend Methemiracleof SenseLie）
《解呪（ディスペル）》	神よ、我が身に解呪の奇跡をお貸しください（God,lend Methemiracleof Dispel）
《鎮静（トランスファーメンタルパワー）》	神よ、我が身に鎮静の奇跡をお貸しください（God,lend Methemiracleof Transfar MP）
《賦活（バイタリティ）》	神よ、我が身に賦活の奇跡をお貸しください（God,lend Methemiracleof VIT）
《小癒（ヒール）》	神よ、我が身に小癒の奇跡をお貸しください（God,lend Methemiracleof Heel）
《聖歌（ヒム）》	神よ、我が身に聖歌の奇跡をお貸しください（God,lend Methemiracleof Him）
《浄化（ピュアリファイ）》	神よ、我が身に浄化の奇跡をお貸しください（God,lend Methemiracleof Purify）
《祝福（ブレス）》	神よ、我が身に祝福の奇跡をお貸しください（God,lend Methemiracleof Breath）
《聖壁（プロテクション）》	神よ、我が身に聖壁の奇跡をお貸しください（God,lend Methemiracleof Protection）
《聖撃（ホーリー・スマイト）》	神よ、我が身に聖撃の奇跡をお貸しください（God,lend Methemiracleof HolySmite）
《聖光（ホーリーライト）》	神よ、我が身に聖光の奇跡をお貸しください（God,lend Methemiracleof HolyLight）

呪文名	詠唱
奇跡の高位呪文	
《降神(コールゴッド)》	詠唱はありません。術者は己の気持ちと信仰を自身の言葉で神に伝え、如何なる理由で助力を希うのかを語ってください。
《護神(ゴッドスピード)》	神よ、我が身に護神の奇跡をお貸しください(God,lend Methemiracleof GodSpeed)
《使徒(ファミリア)》	神よ、我が身に使徒の奇跡をお貸しください(God,lend Methemiracleof Familiar)
《保存(プリザベーション)》	神よ、我が身に保存の奇跡をお貸しください(God,lend Methemiracleof Preservation)
《蘇生(リザレクション)》	神よ、我が身に蘇生の奇跡をお貸しください(God,lend Methemiracleof Resurrection)
《治療(リフレッシュ)》	神よ、我が身に治療の奇跡をお貸しください(God,lend Methemiracleof Refresh)

禹歩(シリーウォーク)	奇跡	付与呪文(空間)	難易度	5

超常的な移動能力を与えます。

効果:「射程:接触」の「対象:1つ」は、「持続時間:10分」の間、超常的な移動能力を得ます。

これによって、どんな移動が可能になるかは、効力値によって異なります。詳しくは、効力表の『効果』を参照してください。表では、より大きな効力値で得られる『効果』は、より小さな効力値で得られる『効果』を含むものとします。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、この呪文は効果を表しません。

効力値	5〜14	15〜19	20〜29	30以上
『効果』	対象の移動力に+5mする。移動力が乗算で変化する効果を受けている場合、それらの効果より先に加算する。	対象が前のラウンドに「20m以上」移動していれば(その場で回るような移動でも良い)、そのラウンドの「先制判定、移動系判定、運動系判定」に+1のボーナスを得る。この効果を持続した場合、このボーナスは+2まで累積する。ただし、そのラウンドに「20m以上」移動していなければ、ラウンド終了時に失われる。	移動力にさらに+5m(合計で+10m)し、「先制判定、移動系判定、運動系判定」へのボーナスが+4まで累積するようになる。	対象は、空中を飛行できる。これによって、飛行していないキャラクターからは移動妨害を受けなくなる。飛行については「飛行に関するルール」(⇒129頁)を参照。ただし、《禹歩(シリーウォーク)》による飛行では、滞空しても消耗しない。

詠唱	神よ、我が身に禹歩の奇跡をお貸しください(God,lend Methemiracleof Silly Walk)
触媒	なし

修正 (リライト)	奇跡	付与呪文(時間)	難易度	15

時と因果の法則をすり抜け、失敗をなかった事にします。

効果：この呪文は1分間の時間をかけて使用し、戦闘中には使用する事はできません。また、1日に1回だけしか使えません。

「対象：術者」は、自身の判定で振った2d6を、1回だけ振り直す効果を得ます。この効果は「持続時間：1時間」の間持続しますが、一度、2d6を振り直すと失われます。

目標値が秘匿されている場合、判定の結果がどうなるかをGMに聞いた上で、この効果を使用できます。命中判定などで能動側として「達成値の較べ合い」(⇒基本132頁)を行う場合は、受動側の判定結果を見てから、2d6を振り直しても構いません。

この2d6を振り直す効果は、戦闘中でも使用できます。

詠唱	神よ、我が身に修正の奇跡をお貸しください (God,lend Methemiracleof Rewrite)
触媒	なし

魔歌 (ローレライ)	奇跡	支配呪文(精神)	難易度	10

摩訶不思議な音楽によって、周囲の存在を魅了します。

効果：術者は、この呪文の使用とともに摩訶不思議な曲を歌い、あるいは奏でて、聞く者の心を奪います。

術者は、《魔歌(ローレライ)》の呪文行使判定と呪文維持判定に「【芸能:演奏】(⇒基本286頁)or【芸能：歌唱】(⇒基本286頁)によるボーナス」を追加で適用できます。

曲を新たに聴いたキャラクターは、呪文抵抗判定に失敗すると術者に魅了され、「魅了状態(強)」(⇒123頁)となります。特に頼まれ事をされなければ、曲をもっとよく聞きたいと願い、1ラウンドに自身の「移動力(m)」だけ音の聞こえる方に接近します。途中に障害物などがある場合、少しでも望みがあればそれを越えようと試みます。ただし1点でも負傷を受けると、《魔歌(ローレライ)》による「魅了状態」は解除されます。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、この呪文は効果を表しません。

この効果は、術者が「呪文維持」している間、持続します。ただし、その間、術者は歌唱や演奏を続けていなくてはならないため、この呪文の効果を維持する以外の主行動を行えません。

詠唱	神よ、我が身に魔歌の奇跡をお貸しください (God,lend Methemiracleof Lorelei)
触媒	なし

嗜虐神の信徒だけが習得できる呪文リスト

嗜虐神は、苦痛を司る神です。嗜虐神の教えなどに関する詳細は、「第４章ワールドガイド」の「嗜虐神」(⇒４２３頁)の解説を参照してください。

嗜虐神の信徒による奇跡の詠唱

呪文名	詠唱
奇跡の呪文	
《解毒(キュア)》	夜の御方よ痛みの母よ、毒を薬に悦びに
《沈黙(サイレンス)》	夜の御方よ痛みの母よ、叫びと嘆きをしじまの内へ
《聖域(サンクチュアリ)》	夜の御方よ痛みの母よ、闇と痛みの帳を此処へ
《敵意(センスエネミー)》	夜の御方よ痛みの母よ、次なる苦痛の運び手いずこ
《看破(センスライ)》	夜の御方よ痛みの母よ、虚偽に痛みをまことに証を
《解呪(ディスペル)》	夜の御方よ痛みの母よ、再び痛苦を彼らのものに
《鎮静(トランスファーメンタルパワー)》	夜の御方よ痛みの母よ、これなる痛みを我がものに
《賦活(バイタリティ)》	夜の御方よ痛みの母よ、痛み昂り悦びを
《小癒(ヒール)》	夜の御方よ痛みの母よ、これなる痛みを従えん
《聖歌(ヒム)》	汝は痛苦の内に在り　苦しみと共に生まれ　痛みと共に死にゆく　我らが内なる闇に　悦びと畏れとともに
《浄化(ピュアリファイ)》	夜の御方よ痛みの母よ、身を切る冷たき悦びの水を
《祝福(ブレス)》	夜の御方よ痛みの母よ、我らの刃に導きを
《聖壁(プロテクション)》	夜の御方よ痛みの母よ、暗き垣根をいざ此処へ
《聖撃(ホーリー・スマイト)》	夜の御方よ痛みの母よ、汝が鞭と苦しみを
《聖光(ホーリーライト)》	夜の御方よ痛みの母よ、月のきらめき瞳を焼かん
奇跡の高位呪文	
《降神(コールゴッド)》	詠唱はありません。術者は己の気持ちと信仰を自身の言葉で神に伝え、如何なる理由で助力を希うのかを語ってください。
《護神(ゴッドスピード)》	夜の御方よ痛みの母よ、その身の痛みを我がうちへ、その身の悦び我がうちへ
《使徒(ファミリア)》	夜の御方よ痛みの母よ、闇のはらから我がもとへ、痛みのはらから我が友へ
《保存(プリザベーション)》	夜の御方よ痛みの母よ、過ぎたる苦しみ取り去り給え、闇と眠りの静けさここに
《蘇生(リザレクション)》	夜の御方よ痛みの母よ、最たる苦しみ希う、いのちの苦しみ恵み給え
《治療(リフレッシュ)》	夜の御方よ痛みの母よ、いのちの悦びこの者へ、次なる恐れと痛みの種を

疼痛（エイク）	奇跡	支配呪文（生命）	難易度	15

頭痛や腹痛など、体の内側から痛みを与えます。

効果：「射程：60m」内にいる「対象：生物1つ」に『効果』を与えます。この時、より大きな効力値によって決定する『効果』は、より小さな効力値で行える『効果』を含みます。この効果や効果で与えるダメージは、病気属性として扱います。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、この呪文は効果を表しません。

この効果は、術者が「呪文維持」している間、持続します。

効力値	15～19	20～24	25～29	30～39	40以上
『効果』	すべての判定に−2のペナルティを受ける。また手番の開始時に、「1d6」点のダメージを受ける。このダメージは装甲値で軽減できない。	加えて、対象の移動力を半分にし、判定へのペナルティをさらに−1する（合計で−3）。	加えて、対象が受けるダメージを、さらに+「1d6」点増加させ、判定へのペナルティをさらに−1する（合計でダメージ「2d6」点、判定へのペナルティは−4）。	加えて、判定へのペナルティをさらに−2する（合計でダメージ「2d6」点、判定へのペナルティは−6）。	加えて、発声ができなくなり、主行動を行うたびに次の手番の終わりまで「行動不能」（⇒110頁）になる。

詠唱	夜の御方よ痛みの母よ、豚と茸の苦悶を此処へ
触媒	なし

幻刺（ファントムペイン）	奇跡	支配呪文（精神）	難易度	10

無数の刃や棘に貫かれるような、幻の痛みを与えます。

効果：「射程：30m」内の中心点から「範囲：『半径』までの球状」内にある「対象：すべて」に幻の痛みを与え、無数の刃や棘に貫かれるような錯覚をもたらします。

対象が自身の手番を迎えるたびに、対象に対して「《幻刺（ファントムペイン）》の呪文行使判定の達成値」を用いた魔法攻撃が行われ、『威力』点の刺属性のダメージを与えます。このダメージは、装甲値で軽減できません。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは半分になります。

この効果は、術者が「呪文維持」している間、持続します。

効力値	10～14	15～19	20～24	25～29	30以上
『半径』	3m	3m	5m	5m	10m
『威力』	1d3+神官レベル	1d6+神官レベル	2d6+神官レベル	3d6+神官レベル	3d6+神官レベル

詠唱	夜の御方よ痛みの母よ、二つ目の矢を彼の者に
触媒	針や小刀など、鋭いもの

鞭撻（フレイヤー）	奇跡	付与呪文（生命、精神）	難易度 10

鞭などで与えた痛みを介し、祝福か呪いを与えます。

効果：この呪文は、主行動で、術者が「自らに1点の負傷を与える（この行動は自動的に成功します）」か、「術者以外のキャラクターに「拘束」を持つ武器による近接攻撃で負傷を与えた」時に、自由行動で使用します。

この呪文は、「持続時間：10分」の間、負傷を受けた「対象：生物1つ」のすべての判定に+2のボーナス、または−2のペナルティを与えます。

どちらを与えるかは、術者が決定します。さらに、術者は自分の手番に1回だけ、自由行動で、対象にボーナスを与えるか、ペナルティを与えるかを選び直し、切り替えても構いません。

対象は、この効果に対して、呪文抵抗判定は行えません。

この効果は、対象の負傷数が0になった（負傷が完全に回復した）場合、即座に失われます。

詠唱	夜の御方よ痛みの母よ、縄の痛みに禍福を糾え
触媒	なし

鍛冶神の信徒だけが習得できる呪文リスト

鍛冶神は、炎と鍛冶を司る神です。鍛冶神の教えなどに関する詳細は、「第４章ワールドガイド」の「鍛冶神」（⇒４２２頁）の解説を参照してください。

鍛冶神の信徒による奇跡の詠唱

呪文名	詠唱
奇跡の呪文	
《解毒（キュア）》	鍛冶神よ、これより我が彼の者の病を癒やす様を見るが良い
《沈黙（サイレンス）》	鍛冶神よ、これより我がもたらす沈黙を聞くが良い
《聖域（サンクチュアリ）》	鍛冶神よ、これより我が築き上げる聖域を見るが良い
《敵意（センスエネミー）》	鍛冶神よ、これより我が見出す敵とその死に様を見るが良い
《看破（センスライ）》	鍛冶神よ、これより我が裁く犬の末路を目の当たりにせよ
《解呪（ディスペル）》	鍛冶神よ、これより我が呪いを砕く様を見るが良い

呪文名	詠唱
奇跡の呪文	
《鎮静(トランスファーメンタルパワー)》	鍛冶神よ、我がこの者の苦痛を受け入れる様を見るが良い
《賦活(バイタリティ)》	鍛冶神よ、我がこの者を賦活する様を見るが良い
《小癒(ヒール)》	鍛冶神よ、これより我が彼の者の傷を癒やす様を見るが良い
《聖歌(ヒム)》	鍛冶神よ、我が歌を聞け
《浄化(ピュアリファイ)》	鍛冶神よ、我が穢れを払う姿を見るが良い
《祝福(ブレス)》	鍛冶神よ、我が誉れある行いを見よ
《聖壁(プロテクション)》	鍛冶神よ、これより我が壁を築く様を眺めていよ
《聖撃(ホーリー・スマイト)》	鍛冶神よ、我が一撃を見るが良い
《聖光(ホーリーライト)》	鍛冶神よ、我が闇を払う光に目を瞠れ
奇跡の高位呪文	
《降神(コールゴッド)》	詠唱はありません。術者は己の気持ちと信仰を自身の言葉で神に伝え、如何なる理由で助力を希うのかを語ってください。
《護神(ゴッドスピード)》	鍛冶神よ、我が祈りを音に聞け、我が戦いをその目で見よ、そして手を貸すが良い
《使徒(ファミリア)》	鍛冶神よ、これなるものを我が使徒とする
《保存(プリザベーション)》	鍛冶神よ、これより我はこの者の時を止め、眠らせる
《蘇生(リザレクション)》	鍛冶神よ、この者の生命を燃やす様を見るが良い、まだ足らぬならば我が生命も薪にせよ
《治療(リフレッシュ)》	鍛冶神よ、我が治癒の業、その全てをとくと見よ

赤熱 （ヒートメタル）	奇跡	支配呪文（火）	難易度	10

金属を発熱させる呪文です。

効果：「射程：30m」以内の、主として金属で出来た「対象：1つの物体」を急速に発熱させます。対象となるアイテムや物体の所持者、あるいは物体そのものは呪文抵抗判定を行う事ができます。呪文抵抗判定に成功した場合、この呪文は一切効果を表しません。

発熱した対象に触れているキャラクターは、『威力』点の火属性のダメージを受けます。このダメージは魔法攻撃として扱います。この魔法攻撃を受けたキャラクターが呪文抵抗判定に成功すると、ダメージは装甲値で軽減する直前に半分になります（物体の持ち主も再度の判定が可能です）。

この時、対象を手に持っているなど、簡単に手放せる状況にある場合、その物体を手放せば受ける魔法攻撃の威力は「1d6+神官レベル」点になります。もし対象を保持しているキャラクターが魔法攻撃への呪文抵抗判定に失敗していた場合、必ず手放してしまいます。

また、この呪文を10分の時間をかけて使用する事で、対象となった金属を溶かす事も可能です。こうして溶かした金属を原料として使うなら、職人製作判定（⇒基本285頁）に+4のボーナスを得ます。

効力値	10～14	15～19	20～24	25～29	30以上
『威力』	4d6 +神官レベル	5d6 +神官レベル	6d6 +神官レベル	8d6 +神官レベル	10d6 +神官レベル

詠唱	鍛冶神よ、我が息吹が鋼を輝かす様を見るが良い
触媒	なし

勇気 （ブレイブハート）	奇跡	付与呪文（精神）	難易度	10

範囲内の味方に、戦う勇気を与えます。

効果：術者を中心とした「範囲：10mまでの球状」内にいる「対象：すべて（術者を含む）」は、「持続時間：6ラウンド」の間、『効果』を得ます。この時、より大きな効力値によって決定する『効果』は、より小さな効力値で行える『効果』を含みます。

効力値	10～19	20～29	30以上
『効果』	恐怖や混乱がもたらす悪影響を受けない（GM判断）。	加えて、「移動によるペナルティ」（⇒基本163、228頁）を半減する。	加えて、呪文抵抗判定、魂魄抵抗判定に＋4のボーナスを得る。

詠唱	鍛冶神よ、我らに種火を与えてくれたことを感謝する
触媒	なし

修復（メンディング）	奇跡	回復呪文（物質）	難易度	10
1つの物体を修復します。				

効果：「射程：60m」内にある、馬車程度の大きさまでの「対象：1つの物体」を修復し、「破損状態」（⇒130頁）を解除します。これにより、「破損状態」で使用できなくなった武器や防具も、再び使用できるようになります。
　対象となるアイテムや物体の所持者、あるいは物体そのものが抵抗の意思を持つ場合には、この呪文は効果を表しません。
　生物や消費するアイテム、完全に破壊されて原型を留めていないものは修復できません。それが加工品だった場合、原料まで戻す事もできません。
　魔法で作られた物体や、魔法のかかったアイテムなども修復が可能です。しかし、完全に失われてしまったものや、魔法を再現する事はできません。
　修復しようとしている物体が対象として適切かどうか、どのように修復されるかは、最終的にはGMが判断します。
　対象の無生物が「耐久力」と「負傷数」を持ち、アンデッドでない場合、「負傷数」を「2d6+10+神官レベル」点回復します。また、「骨折」（⇒111頁）に類する効果の影響も取り除けます。乗り物や「分類：魔法生物」の怪物などが、これに該当します。

詠唱	鍛冶神よ、我が業を見よ、そして絶望せよ
触媒	なし

❖「外なる神」の奇跡❖

「外なる神」共通の奇跡

　外なる神の神官は、それぞれの神に固有の呪文に加えて、共通の奇跡である《狂奔（ファナティック）》（⇒265頁）、《殺刃（プレイヤーキラー）》（⇒265頁）の2つの呪文が習得できます。

✣「外なる神」共通の奇跡✣

狂奔(ファナティック)	奇跡	付与呪文(精神)	難易度 10

狂気によって精神を高揚させ、攻撃衝動を高めます。

効果：術者を中心とした「範囲：半径10mまでの球状」内にいる「対象：すべて(術者を含む)」の精神を高揚させ、戦いへと向かわせます。
　対象は、恐怖や混乱がもたらす悪影響を受けず、睡眠もしません。さらに、「近接攻撃や遠隔攻撃の命中判定、移動系判定」に+『修正値』だけのボーナスを得ます。
　ただし、戦闘から逃亡する事ができず、「すべての防御判定、及び、知力点を用いるすべての判定」に-『修正値』のペナルティを受けます。
　《狂奔(ファナティック)》は、「範囲：半径100mまでの球状」で使用する事もできます。その場合、与えるボーナスとペナルティは半分になります。
　この効果は『持続時間』の間、持続します。

効力値	10～14	15～19	20～29	30以上
『修正値』	2	2	4	4
『持続時間』	6ラウンド	10分間	1時間	1日

詠唱 覚知神：狂奔(ファナティック)
死灰神：我が行いこそが正義であり、従わぬものは邪悪なり

触媒 なし

殺刃(プレイヤー・キラー)	奇跡	付与呪文(なし)	難易度 10

対象の攻撃に、致命の呪いを与えます。「祈りし者」にはより多くの被害をもたらします。

効果：「射程：30m以内」の「対象：1つ」に、命を刈り獲る呪いを付与します。
　対象の近接攻撃の命中判定とその威力に『修正値』だけのボーナスを与えます。さらに、この攻撃の対象が「祈りし者」なら、追加で威力に+「(術者の)神官レベル」します。
　この効果は「持続時間：6ラウンド」の間持続します。しかし、一度でも、対象が近接攻撃でダメージを与えると、この効果は失われます。

効力値	10～19	20～29	30以上
『修正値』	+2	+3	+4

詠唱 覚知神：殺刃(プレイヤーキラー)
死灰神：我が言葉こそは善であり、それを聞かぬものは、全て滅びるさだめなり

触媒 なし

覚知神の信徒だけが習得できる呪文リスト

覚知神は、「叡智」を与える神です。ただし、その「叡智」には、それを扱う事による責任や危険性の認識は伴いません。その詠唱は祈りではなく奇跡をねだるだけの冒涜的なものです。覚知神の教えなどに関する詳細は、「第４章ワールドガイド」の「覚知神」(⇒基本446頁)の解説を参照してください。

覚知神の信徒による奇跡の詠唱

呪文名	詠唱
奇跡の呪文	
《解毒(キュア)》	解毒(キュア)
《沈黙(サイレンス)》	沈黙(サイレンス)
《聖域(サンクチュアリ)》	聖域(サンクチュアリ)
《敵意(センスエネミー)》	敵意(センスエネミー)
《看破(センスライ)》	看破(センスライ)
《解呪(ディスペル)》	解呪(ディスペル)
《鎮静(トランスファーメンタルパワー)》	鎮静(トランスファーメンタルパワー)
《賦活(バイタリティ)》	賦活(バイタリティ)
《小癒(ヒール)》	小癒(ヒール)
《聖歌(ヒム)》	聖歌(ヒム)
《浄化(ピュアリファイ)》	浄化(ピュアリファイ)
《祝福(ブレス)》	祝福(ブレス)
《聖壁(プロテクション)》	聖壁(プロテクション)
《聖撃(ホーリー・スマイト)》	聖撃(ホーリー・スマイト)
《聖光(ホーリーライト)》	聖光(ホーリーライト)
奇跡の高位呪文	
《降神(コールゴッド)》	詠唱はありません。術者は己の気持ちと信仰を自身の言葉で神に伝え、如何なる理由で助力を希うのかを語ってください。
《護神(ゴッドスピード)》	護神(ゴッドスピード)
《使徒(ファミリア)》	使徒(ファミリア)
《保存(プリザベーション)》	保存(プリザベーション)
《蘇生(リザレクション)》	蘇生(リザレクション)
《治療(リフレッシュ)》	治療(リフレッシュ)

開眼 （アセンション）	奇跡	付与呪文（なし）	難易度	20

世界の理を変える叡智を、神より授かります。

効果：この呪文は、特別に自由行動で使用でき、1日に1回だけ使用できます。

「対象：術者」は高位呪文のように習得に特別な条件がない「真言呪文1つ」を選び、「覚知神の信徒が習得できる奇跡」として一時的に習得します。

こうして習得した呪文の「呪文行使判定、呪文維持判定」には、「魔術師レベル」の代わりに「神官レベル」を適用します。また、呪文の効果に「魔術師レベル」を用いる場合も、同様に「神官レベル」を用います。

怪物の場合は、「奇跡」の達成値をそのまま使用してください。

どんな場合も、元の「真言呪文」の使用に必要な触媒や銀貨などの条件は、変更なく、消費しなければなりません。

《開眼（アセンション）》の効果は、「持続時間：6ラウンド」の間持続し、その効果が終了すると同時に、習得した呪文の効果も終了し、習得した呪文も失います。

詠唱	開眼（アセンション）
触媒	なし

破綻 （インセイン）	奇跡	支配呪文（精神）	難易度	15

覚知神の叡智を垣間見せ、狂気か霊感を与えます。

効果：術者を中心として「射程:30m」内の「対象:すべて」に覚知神の叡智を垣間見せ、「持続時間：3ラウンド」の間、精神に変調をもたらします。

呪文抵抗判定に失敗した対象は、まったく脈絡のない行動を行うようになり、戦闘中であれば、その意思によって行動や対象を選べません。

対象は、直接的に自分の生命を脅かさない選択肢の中から、ランダムに行動やその対象を選ばなくてはなりません。詳しくは、GMが判断してください。

この時、敵味方の区別もつかないため、近接攻撃、遠隔攻撃、呪文の使用などの対象の指定を必要とする行動では、その行動が可能な範囲内にいるすべての敵味方の中から、対象をランダムに決定します。

対象が呪文抵抗判定に成功すると上記の悪影響を受けず、「持続時間:6ラウンド」の間、「知力点」を用いたすべての判定に+2のボーナスを得ます。

詠唱	破綻（インセイン）
触媒	なし

教示（ティーチャー）	奇跡	付与呪文（精神）	難易度	10

術者は、自分の知識を対象に伝授します。さらに、対象を自らの支配下に置きます。

効果：術者は「射程：接触」の「対象：1体」に、自身の知識を伝えます。対象が「知能：命令による」なら効果はありません。また、対象が抵抗の意思を持つ場合、この呪文は効果を表しません。

　対象は、次の2つのうち、どちらかの効果を受けます。どちらの効果を受けるかは、呪文を使用する前に、術者が選択します。

　これらの効果に加えて、対象は術者を主とする「支配状態（弱）」（⇒112頁）になります。また、これらの効果によってもたらされた知識や技能が、世界をよくする事は決してありません。いずれ必ず致命的な破綻に至り、災厄を撒き散らします。しかし術者も、対象も、その危険性を認識する事はできません。

①知識伝達

　術者は、自身の持っている知識の一部を、即座に相手に伝えます。

　「ある人物の特徴」、「船の作り方」、「ある薬品の製法」など、伝える知識はごく限られたもので、知識としては知っていても役に立てられるかは別問題です。

②教示

　術者は、自身が習得している職業や技能を、対象に習得させたり成長させたりする事もできます。この時、対象は経験点や成長点を消費しません。代わりに、その職業や技能の習得と成長に必要な経験点500点、または、成長点50点ごとに、1ヶ月の教示期間を費やさなくてはなりません。必要な経験点と成長点の端数は切り上げて計算してください。このため、必要な成長点が51点で2ヶ月の教示期間を費やす必要があります。この教示期間の間、術者は毎日、《教示（ティーチャー）》を使用し続けなくてはなりません。

　さらに、対象は、職業の習得と成長によって、通常の成長と同じように呪文と武技を習得できます。しかし、経験点を消費しないため、冒険者レベルは上昇しません。

　《教示（ティーチャー）》で習得したり成長させたりした職業、技能、呪文、武技には、必ずそれと判別できるようにチェックをつけておいてください。こうして、《教示（ティーチャー）》で習得あるいは成長させた職業、技能、呪文、武技を、他のキャラクターに教示する事はできません。

　これらの効果は、永続します。《解呪（ディスペル）》（⇒基本326頁）や術者が解除する事によって呪文の効果が解除されても「支配状態」が解除されるだけで、与えられた知識や習得したり成長させたりした職業などはそのままです。

詠唱	教示（ティーチャー）
触媒	なし

✦死灰神の信徒だけが習得できる呪文リスト✦

死灰神は、覚知神と並ぶ得体の知れない外なる神の一柱で、自分が正しいという「欲望」を肯定する神です。その詠唱は至高神や正道神に似ますが、より攻撃的で独善的なものです。死灰神の教えなどに関する詳細は、「第４章ワールドガイド」の「死灰神」（⇒425頁）の解説を参照してください。

死灰神の信徒による奇跡の詠唱

呪文名	詠唱
奇跡の呪文	
《解毒（キュア）》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《沈黙（サイレンス）》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《聖域（サンクチュアリ）》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《敵意（センスエネミー）》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《看破（センスライ）》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《解呪（ディスペル）》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《鎮静（トランスファーメンタルパワー）》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《賦活（バイタリティ）》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《小癒（ヒール）》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《聖歌（ヒム）》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《浄化（ピュアリファイ）》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《祝福（ブレス）》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《聖壁（プロテクション）》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます

呪文名	詠唱
奇跡の呪文	
《聖撃(ホーリー・スマイト)》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《聖光(ホーリーライト)》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
奇跡の高位呪文	
《降神(コールゴッド)》	詠唱はありません。術者は己の気持ちと信仰を自身の言葉で神に伝え、如何なる理由で助力を希うのかを語ってください。
《護神(ゴッドスピード)》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《使徒(ファミリア)》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《保存(プリザベーション)》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《蘇生(リザレクション)》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます
《治療(リフレッシュ)》	至高神や正道神への祈りと同じですがより攻撃的で得意げに聞こえ、敵意や怒りが感じられます

改変(アップデート)	奇跡	支配呪文(なし)	難易度	5

文書や、絵画などの内容を、正しいと思う形に改変します。

効果：「射程：接触」の「対象：文書や書物、絵画や彫刻1つ」の内容を、術者が正しいと思うように改変します。この正しさに客観的な基準は必要なく、整合性が取れていなかったり、誤った知識を含む内容にもなったりしている事もあり得ます。どのような内容になるかは、術者の意図を考慮した上で、最終的にはGMが決定してください。

この改変は、内容を記憶していれば容易に気づく程度のものですが、改変された物理的な痕跡は残りません。魔探しの杖(⇒336頁)や《鑑定(ジャッジ)》(⇒基本335頁)を使うなどして、《改変(アップデート)》がかかっていると見抜く事は可能です。《解呪(ディスペル)》(⇒基本326頁)などで呪文の効果を取り除けば、内容は元に戻ります。

この呪文を「効力値30以上」で使用した場合、改竄したものと同じ内容が記録された媒体も、呪文の対象として同様に改変されます。多少の改変があるものや抄訳や翻訳、贋作や海賊版も同じ内容として扱われ、印刷物であれば原版も改変されます。舞踊や歌などに翻案されていた場合は、楽譜などが改変されます。ただし、術者が改変した部分を含まないものは、呪文の対象にはなりません。また、生物の記憶にある内容や、それを元に新たに作成されたもの、評論などの副次的な記録も対象外です。こうして改変された作品には、それぞれ《改変(アップデート)》がかかっているとみなされ、《解呪(ディスペル)》は個々の媒体(書物1冊など)にのみ有効です。

この効果は「効力値」年数の間、持続します。あるいは、術者が自分の意思で解除を行う事もできます。

詠唱	これこそが正しきものであり、それ以外は抹消すべき汚点である
触媒	なし

死線 （デッドライン）	奇跡	付与呪文（火）	難易度	10

敵の移動や攻撃を阻害する炎の線を引きます。

効果：術者から「射程：半径60m」内の2つの地点を指定して、「範囲：指定した2点を結ぶ直線上」の地上に炎による線を引きます。
　この炎の線は、術者が拒絶するキャラクターの移動、武器による近接攻撃と遠隔攻撃、《火球》や《力矢》など実体を投射する魔法攻撃などを妨害します。
　炎の線は、その上下（それぞれ100mまで）を通過する「対象：すべて」に「2d6」点の火属性のダメージを与えます。このダメージは魔法攻撃として扱い、抵抗は行えませんが、装甲値による軽減は有効です。
　対象は、炎の線上に踏み込んだ場合、即座に「10m分の移動力」を消費します。これによって、移動可能な距離が「0m以下」になったら、炎の線上で移動を終了しなければなりません。炎の線上から移動を開始した場合、通常どおりに移動できます。
　また、対象が炎の線をまたいで近接攻撃、遠隔攻撃、実体を投射する魔法攻撃を行う場合、与えるダメージは装甲値で軽減される直前に半分になります。この効果に対しても、対象は抵抗できません。
　術者は、自分の手番に、自由行動で、最初に選んだ2つの地点それぞれを任意の方向に「5m」まで移動させる事ができます。この時、炎の線がキャラクターがいる場所の上下を通過する事があっても、ダメージは発生しません。
　この呪文は、術者が「呪文維持」している間、持続します。

詠唱	我が敷く線より内が秩序であり、その埒外は焼却すべき混沌である
触媒	なし

燃焼 （ヒートアップ）	奇跡	支配呪文（火）	難易度	10

敵とその周囲を炎で包みます。

効果：「射程：60m」内の「対象：1つ」を炎で包み、『威力』点の火属性のダメージを与えます。このダメージは、魔法攻撃として扱います。
　さらに、対象は「持続時間：3ラウンド」の間、炎に包まれます。
　対象が呪文抵抗判定に成功した場合、この呪文は一切効果を表しません。
　しかし、失敗して対象が炎に包まれた場合、対象の手番の開始時に、対象と、対象を中心点とする「範囲：半径10mの球状」内にいるすべてのキャラクターは「《燃焼(ヒートアップ)》の呪文行使判定の達成値」を目標値とする呪文抵抗判定を行わなくてはなりません。失敗したキャラクターは、『威力』点の火属性のダメージを受けます。このダメージは魔法攻撃として扱います。この呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になります。

効力値	10～14	15～19	20～24	25～29	30以上
『威力』	1d6 +神官レベル	2d6 +神官レベル	3d6 +神官レベル	4d6 +神官レベル	5d6 +神官レベル

詠唱	我が意こそが善であり、我に背くもの全ては唾棄すべき悪である
触媒	なし

死霊術

死霊術は、死者に呼びかけて、その力を現世に蘇らせて行使する呪文です。

死霊術は「知力集中」を基本値とします。また、死者に呼びかける必要があるため、言葉を発声できなければ使用できません。

死霊術の触媒の中には、骨や死霊薬のようないささか不穏なものが多くあります。しかし、これらも通常の触媒の一種なので、他の通常の触媒と同じく銀貨３枚で購入できます（⇒１５２頁）。あるいは、死人占い師の小袋（⇒３４１頁）があれば、触媒を１つ１つ購入する必要はありません。

また、死霊術の中には、死体を必要とするものもあります。死体の扱いについては、「死体の扱いについて」（⇒２８９頁）を参照してください。

死霊術

地縛（アースバウンド）	死霊術	支配呪文（土・精神）	難易度	10

一定範囲の地面に魂を縛る呪いをかけ、移動を妨げます。

効果：「射程：30m」内の中心点から「範囲：『半径』までの円状」にある地面に、魂を縛る呪いをかけます。

この「範囲」内を移動するキャラクターは、5m移動するごとに呪文抵抗判定を行わなくてはなりません。この判定に成功すれば、一切影響を受けません。しかし、失敗した場合は、その場で「転倒」（⇒120頁、基本163頁）し、移動はそこで終了します。

この効果は、術者が「呪文維持」している間、持続します。

効力値	10～19	20～29	30～39	40以上
『半径』	3m	5m	10m	15m

詠唱	血は砂に、肉は石に、魂は塵となれ
触媒	なし

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

命吸（ヴァイタルドレイン）	死霊術	支配呪文（生命）	難易度	10

生命の力を奪う呪詛をかけ、
対象が受けたダメージの分だけ味方1人の負傷を回復させます。

効果：「射程：30m」内の「対象：生物1体」を「犠牲者」に指定し、「威力」点のダメージを与える魔法攻撃を行います。このダメージは、装甲値によっても軽減できません。

その後、「射程：30m」内の「対象：生物1体」を「享受者」に指定し、その「負傷数」を「この呪文によって犠牲者が受けた負傷数」と同じだけ回復します（もし数点の負傷で死亡する対象であっても、負傷数の算出は通常どおり行います）。

もし術者が【生命の遣い手（習熟）】以上を習得している場合、まず「犠牲者」に与えるダメージにも習得段階によって決められているだけのボーナスを得ます。その後、「享受者」への「回復量」にも、同じだけのボーナスを得ます。

このため、例えば【生命の遣い手（習熟）】を習得している術者がこの呪文を使用した場合、まずダメージに+1のボーナスを得ます。これによって、仮に「犠牲者」が5点負傷したとするなら、「回復量」に+1のボーナスを得るため、「享受者」は「負傷数」が6点回復します。

魔法攻撃の対象である「犠牲者」が呪文抵抗判定に成功した場合、この呪文は一切効果を発揮しません。このため、「享受者」への回復効果も発生しません。

効力値	10～14	15～19	20～29	30以上
「威力」	2d6 +死人占い師レベル	3d6 +死人占い師レベル	4d6 +死人占い師レベル	5d6 +死人占い師レベル

詠唱	生を喰らうは命の業なり、命を喰らうは死の顎（あぎと）なり
触媒	なし

老化（エイジング）	死霊術	支配呪文（生命）	難易度	15

対象を老化させ、体力を衰えさせる呪詛をかけます。

効果：「射程：30m」内の中心点から「範囲：半径10mまでの球状」内にある「対象：生物すべて」を一時的に老化させます。

対象は、すべての判定に『ペナルティ』を受けます。さらに、生命力が『生命力への修正値』だけ、移動力が『移動力への修正値』だけ、それぞれ減少します。この効果を怪物が受けた場合、『生命力への修正値』は2倍にして適用します。

この効果によって生命力が0以下になる場合、生命力は1点になります

また、移動力が0未満になる場合は、0として扱います。移動力が0になったキャラクターは一切移動できなくなる上に、立っている事もままならなくなり、その場に「転倒」（⇒120頁、基本163頁）します。

対象が水属性のダメージや効果を受けた場合、対象が受けているこの呪文の効果が即座に取り除かれます。

この効果は、術者が「呪文維持」している間、持続します。また対象が呪文抵抗判定に成功した場合、この呪文は効果を発揮しません。

効力値	15～19	20～29	30～39	40以上
『ペナルティ』	−1	−2	−3	−4
『生命力への修正値』	2	4	6	10
『移動力への修正値』	3	6	12	20

詠唱	最後に残るは麦一つ、偉大なる死を受け入れよ
触媒	なし

操疫（エピデミオロジー）	死霊術	付与呪文（生命）	難易度	5

一定範囲での、病毒に対する抵抗力を操作します。

効果：「射程：近接距離」内の中心点から「範囲：『半径』までの球状」内の空間にある病毒の活性を操ります。

呪文を使用した際に、「−2」と「+2」のどちらかを選び、空間内で行われた「毒o r病気（または、両方）」属性の効果に対する抵抗系判定に選択した値だけのボーナスやペナルティを与えます。

この効果は、「持続時間：1日」の間、持続します。

効力値	5～9	10～19	20以上
『半径』	30m	100m	1km

詠唱	箱より飛び出る鼠が一匹、付き従うは死の踊り、騎士は敗れ、第七の封印は解かれたり
触媒	戦盤遊戯の駒

人造 (クリエイト・ゴーレム)	死霊術	創造呪文(生命)	難易度	10

死体と素材を元にゴーレムを創り出します。

効果：「射程：近接距離」にある「対象：『対象数』までの死体」と「対象：素材」から人形(ゴーレム)を創り出します。

この呪文を使用した場合、死体1体から「効果」で指定されている人形(ゴーレム)1体を創り出します。ただし、それぞれの人形(ゴーレム)ごとに指定された「素材」からしか創り出されません。この「素材」は、銀貨「創り出す人形(ゴーレム)のレベル×10」枚で購入できます。

この時、創り出される人形(ゴーレム)は、知能が「命令による」に変更され、術者を主とする「支配状態(強)」(⇒112頁)になり、次のラウンドから能動的な行動が可能になります。　創り出された人形(ゴーレム)は、『持続時間』の間存在し、その後、消滅します。術者は、いつでも創り出した人形(ゴーレム)の動きを止める事ができます。

ただし、動かなくなった人形(ゴーレム)はそのままの状態で残り、以後、同じ人形(ゴーレム)を創り出すための「死体」と「素材」の両方として扱えます。

効力値	10～14	15～19	20～29	30～39	40以上
『対象数』	1体	2体	3体	4体	5体
『効果』	「樫人形(ウッドゴーレム)／素材：樫」(⇒基本618頁)、または「骨人形(ボーンサーヴァント)／素材：骨」(⇒基本619頁)を創り出す	選択肢に「石像鬼(ガーゴイル)／素材：石材」(⇒基本620頁)を加える	選択肢に「石巨兵(ストーンゴーレム)／素材：上質の石材」(⇒基本620頁)を加える	「青銅巨兵(ブロンズゴーレム)／素材：青銅塊」(⇒基本621頁)を加える	選択肢に「鉄人(アイアンゴーレム)／素材：鉄塊」(⇒基本622頁)を加える
『持続時間』	10分間	10分間	1時間	1時間	1日

詠唱	名もなき者よ、怪物よ、雷霆によりて動き出せ、神の業をその身に宿せ
触媒	なし

骨兵（クリエイト・スケルトン）	死霊術	創造呪文(生命)	難易度	10

死体をもとに、骸骨の兵士を創り出します。

効果：「射程：近接距離」にある「対象：『対象数』までの死体」から骸骨(スケルトン)の兵士を創り出します。

この呪文を使用した場合、死体1体ごとに『効果』にある骸骨(スケルトン)1体を創り出します。

ただし、「犬の骸骨(アンデッド・コボルド)」を創り出すためには犬科動物の死体が、「飢者骸骨(ジャイアントスケルトン)」には死体3体または巨人の死体が、そして「古骸骨兵(スケルトンエルダー)」には熟練の戦士の死体が必要です。

この時、創り出される骸骨(スケルトン)の知能は「命令による」に変更されます。ただし、この呪文の呪文行使判定の効力値が「40以上」なら、極めて希薄ながら生前の知能を残す事を選べます。この場合、知能は「低い」になります。いずれにせよ、術者の命令には従順であり、術者を主とする「支配状態(強)」(⇒112頁)になり、次のラウンドから能動的な行動が可能になります。

創り出された骸骨(スケルトン)は、『持続時間』の間存在し、その後、骨だけの死体に戻ります。術者は、いつでも創り出した骸骨(スケルトン)を死体に戻す事ができます。ただし、「生命力」以上の負傷を受けた骸骨(スケルトン)は、死体に戻る事なく崩壊し、再びこの呪文の対象とする事はできません。

効力値	10～14	15～19	20～29	30～39	40以上
『対象数』	1体	2体	3体	4体	5体
『効果』	「骸骨(スケルトン)」(⇒基本601頁)や「犬の骸骨(アンデッド・コボルド)(⇒587頁)を創り出す	選択肢に「弓骨人(スケルトンアーチャー)」(⇒基本602頁)と「盾骨人(スケルトンボード)」(⇒基本602頁)を加える	選択肢に「飢者骸骨(ジャイアントスケルトン)」(⇒基本605頁)を加える	選択肢に「古骸骨兵(スケルトンエルダー)(⇒595頁)を加える	変化なし
『持続時間』	10分間	10分間	1時間	1時間	1日

詠唱	撒かれし者よ、七つの兵よ、霊魂をその身に宿さずとも、ただ力強くあれ
触媒	なし

粘菌（クリエイト・スライム）	死霊術	創造呪文（生命）	難易度 10

死体をもとにスライムを創り出します。

効果：「射程：近接距離」にある「対象：『対象数』までの死体」から粘菌を創り出します。
　この呪文を使用した場合、死体1体ごとに『効果』にある粘菌1体を創り出します。ただし、「巨大粘菌」を創り出すためには死体2体が、「黄金粘菌」を創り出すためには死体3体が必要です。
　この時、創り出される粘菌は、知能が「命令による」に変更され、術者を主とする「支配状態（強）」（⇒112頁）になり、次のラウンドから能動的な行動が可能になります。
　創り出された粘菌は、『持続時間』の間存在し、その後、消滅します。術者は、いつでも創り出した粘菌は滅ぼす事ができます。死体は、粘菌を創り出した際に消え去ります。

効力値	10～14	15～19	20～29	30～39	40以上
『対象数』	1体	2体	3体	4体	5体
『効果』	「粘菌」（⇒基本583頁）を創り出す	選択肢に「赤粘菌」（⇒基本587頁）を加える	選択肢に「緑粘菌」（⇒基本588頁）と「巨大粘菌」（⇒553頁）を加える	選択肢に「黒粘菌」（⇒556頁）を加える	選択肢に「黄金粘菌」（⇒562頁）を加える
『持続時間』	10分間	10分間	1時間	1時間	1日

詠唱	命の胞に生きるものよ、糸の如き顆粒の乙女よ、軛を外れて踊りだせ
触媒	屍肉入りの汁

屍人(クリエイト・ゾンビ)	死霊術	創造呪文(生命)	難易度	10

死体をもとに、動く死体を創り出します。

効果：「射程：近接距離」にある「対象：『対象数』までの死体」から屍人(ゾンビ)を創り出します。

この呪文を使用した場合、死体1体ごとに『効果』にある屍人(ゾンビ)1体を創り出します。ただし、「塚人(ワイト)」を創り出すためには呪文遣いの死体が、「腐竜(ドラゴリッチ)」を創り出すためには竜の死体が必要です。

この時、創り出される屍人(ゾンビ)は、知能が「命令による」に変更され、術者を主とする「支配状態(強)」(⇒112頁)になり、次のラウンドから能動的な行動が可能になります。

創り出された屍人(ゾンビ)は、『持続時間』の間存在し、その後、もとの死体に戻ります。術者は、いつでも創り出した屍人(ゾンビ)を死体に戻す事ができます。ただし、「生命力」以上の負傷を受けた屍人(ゾンビ)は、死体に戻る事なく崩壊し、再びこの呪文の対象とする事はできません。

効力値	10～14	15～19	20～29	30～39	40以上
『対象数』	1体	2体	3体	4体	5体
『効果』	「屍者(ゾンビ)」(⇒基本603頁)を創り出す	選択肢に「食屍鬼(グール)」(⇒基本603頁)を加える	選択肢に「塚人(ワイト)」(⇒590頁)を加える	選択肢に「知性(インテリ)ある屍人(ジェンスゾンビ)」(⇒593頁)を加える	選択肢に「腐竜(ドラゴリッチ)」(⇒基本607頁)を加える
『持続時間』	6ラウンド	10分間	10分間	1時間	1時間

詠唱	黎明は死人のものであり、夜陰は亡者のものなれば、太陽とても死霊の餌食
触媒	死霊薬(ゾンビパウダー)

火葬(クリメイション)	死霊術	攻撃呪文(火)	難易度	15

相手を発火させ、炎属性のダメージを与えます。

効果：「射程：60m」内の「対象：1つ」を発火させ、『威力』点の火属性のダメージを与える魔法攻撃を行います。さらに、次のラウンドの終わりまでの間、対象の負傷数は、いかなる効果によっても回復しません。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になり、負傷数が回復しなくなる効果は受けません。ただし、対象がアンデッドだった場合は、呪文抵抗判定に−4のペナルティを受けます。

効力値	15～19	20～24	25～29	30～34	35以上
『威力』	3d6 +死人占い師レベル	4d6 +死人占い師レベル	5d6 +死人占い師レベル	6d6 +死人占い師レベル	8d6 +死人占い師レベル

詠唱	灰は灰に、塵は塵に
触媒	なし

屍爆（コープス・エクスプロージョン）	死霊術	攻撃呪文（風）	難易度	10

死体の内部にガスを生み出し、爆発させます。

効果：「射程：近接距離」内の「対象：死体1つ」を、「射程：30m」内にある中心点に飛ばして爆発させ、「範囲：『半径』までの球状」内にいる「対象：すべて」に『威力』点のダメージを与える魔法攻撃を行います。

また、死体が感染症に罹患していた場合、この爆発によって1点以上負傷した対象は、《屍爆（コープス・エクスプロージョン）》の呪文行使判定の達成値を能動側として、体力抵抗判定（体力反射）とで「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行い、敗れると同様の病気に感染します。

死体が感染症に罹患しているか、罹患しているのならどんな感染症か、その詳しい内容は、GMが決定します。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になります。

また、呪文行使判定に－4のペナルティを受ける事で、後で爆発させる事も可能です。その後、1日の間、術者や小動物（犬程度まで、GM判断）以外のキャラクターが「5m」以内（「効力値15」未満なら「3m」）に立ち入ると、爆発による魔法攻撃が行われます。爆発せずに1日が経過すると、死体は静かに崩壊します。

この呪文にかかった死体は、遠目に見ても異常と分かるほどに膨れ上がるため、これを見たキャラクターは「目標値15」の魔法知識判定（知力集中）に成功するか、死人占い師であればこの呪文の存在に思い至ります。爆発したり崩壊した死体は、再びこの呪文の対象とする事はできません。

効力値	10～14	15～19	20～24	25～29	30以上
『半径』	3m	5m	5m	10m	15m
『威力』	3d6 +死人占い師レベル	4d6 +死人占い師レベル	5d6 +死人占い師レベル	6d6 +死人占い師レベル	7d6 +死人占い師レベル

詠唱	疾く爆ぜよ、躯の内に宿るは魄ならず、硫黄と水と血の瘴気が故に
触媒	なし

命令 (コマンド)	死霊術	支配呪文(なし)	難易度	15

知能が低い相手を操り、強制的に命令に従わせます。
効力値が高ければ、より知能が高い存在にも影響を及ぼせます。

効果：術者から「範囲:『半径』までの球状」内の『条件』(能力値を持つキャラクターは、「効力値30」まで効果はありません)である「対象：すべて」に「呪符」を張り付け、支配下に置きます。

この時、同時に「鐘」を用いた場合は、《命令(コマンド)》の呪文行使判定に+4のボーナスを得ます。ただし、「鐘」を用いるなら「呪符」と「鐘」を左右の手で保持しなくてはなりません。このため、「呪符」と「鐘」以外の武器や盾、その他の手に保持しなくてはならないアイテムを、保持する事はできません。

もし対象が別の術者による《命令(コマンド)》やその他の呪文、あるいは何らかの効果の支配下にある場合、それらの呪文や効果の達成値を受動側として、術者による《命令(コマンド)》の呪文行使判定の達成値とで「達成値の較べ合い」(⇒基本132頁)を行わなければなりません。

この結果、術者による《命令(コマンド)》の達成値が勝利したら、対象は術者の支配下に置かれます。勝利できなかった場合は支配の効果は発揮されません。この時、対象を支配下としている効果が複数ある場合は、そのうちで最も高い達成値に対してのみ「達成値の較べ合い」を行い、勝利すると、すべての効果に対して勝利したものとして扱います。

《命令(コマンド)》の支配下に置かれた対象は、「知能：命令による」であれば「支配状態(強)」(⇒112頁)、それ以外なら「支配状態(弱)」(⇒112頁)として扱います。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、この呪文は効果を発揮しません。

この効果は、術者が「呪文維持」している間、持続します。

効力値	15～19	20～29	30以上
『半径』	5m	10m	30m
『条件』	「知能:命令による」のキャラクター	「知能：命令による」「知能：本能のまま」のキャラクター	「知能：命令による」「知能：本能のまま」「知能：低い」「知力点：0」のキャラクター

詠唱	これなるは天よりの勅令なり、命保つが如く随身せよ
触媒	呪符か鐘

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

霊覚 （シックスセンス）	死霊術	汎用呪文（なし）	難易度	10

霊やそれに類するものを見て、会話できます。また、迫る危険を察知します。

効果：この呪文は、「必要なラウンド数：6ラウンド」の間、「呪文維持」して発動させる呪文（⇒基本228頁、補足は本書151頁）です。

「対象：術者」は、『持続時間』の間、幽霊やそれに類するものを見て、会話する事ができるようになります。ただし、意思疎通ができるとは限らず、記憶や人格の状態もまちまちです。詳しくはGMが決定します。

さらに、対象は、罠や待ち伏せなどの危険が迫っている事を察知できるようになります。同時に、迫っている危機の漠然とした内容も理解します。

この効果によってわかる危機の内容は、例えば「床に仕掛けられた落とし穴の罠」である場合、「罠」である事はわかりますが、「落とし穴」である事や「床に仕掛けられている」事はわかりません。

効力値	10～19	20～29	30～39	40以上
『持続時間』	10分間	1時間	3時間	6時間

詠唱	見え、聞き、触れ、嗅ぎ、味わうならば、生死の境は幽玄の彼方
触媒	水晶

骸化（ゾンビーダンス）	死霊術	付与呪文（生命）	難易度	10

生物を一時的にアンデッドに変えます。

効果：「射程：30m」内の中心点から「範囲：半径5mまでの球状」の「対象：生物すべて」を、死体のような状態へと変えます。この効果は毒属性の効果として扱われます。

対象が呪文抵抗判定に失敗した場合、そのキャラクターは「アンデッド」としても扱われます。ただし、生物に対する効果は変わらず有効です。また、《解呪》を受けても消滅せず、代わりにこの呪文の効果が取り除かれます。

この呪文の効果を受けた場合、対象は体力点に『体力点への修正値』だけのボーナスを得ると同時に、知力点に『知力点への修正値』だけのペナルティを受けます。ただし、これによって知力点が0未満にはならず、0未満になった場合は0として扱います。

もし対象が怪物データの場合、対象はそれらの能力値の関わる判定に『体力点への修正値』だけのボーナスと、『知力点への修正値』だけのペナルティを受けます。そして『体力点への修正値』の2倍だけ生命力が増加し、『知能の変化』が発生します。

また、この効果を受けたキャラクターは、本能的な行動を取るようになり、戦略的な行動や理性的な行動が取れなくなります。このため、主行動では、可能な限り、もっとも近い敵に対して直接的な攻撃を行い、【統率】や特殊能力『「ボス」（統率者）』などの戦略的な判断が必要な技能や能力は使用できなくなります（GM判断）。

さらに、対象は「完全耐性（毒、病気、精神）」（⇒145頁）を獲得します。このため、対象は「毒、病気、精神」のいずれかの属性を含むダメージや効果は一切受けません（ただし、この呪文の効果は除く）。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、この呪文は効果を発揮しません。

この効果は「持続時間：10分」の間、持続します。

効力値		10～19	20～29	30以上
『体力点への修正値』		+2	+3	+4
『知力点への修正値』		−2	−4	−6
知能の変化				
本来の知能	命令によるor本能のまま	低い	人並み	高い
変化後の知能	命令によるor本能のまま	本能のまま	低い	人並み

詠唱	今宵は戦慄の夜なれば、四十の瞳を前にして、逃れる道は消え失せる
触媒	死霊薬（ゾンビパウダー）

寒気(チル)	死霊術	攻撃呪文(水)	難易度	15

冷気で攻撃し、対象の動きを妨げます。

効果：「射程：30m」内の中心点から「範囲：半径10mまでの球状」内にいる「対象：すべて」に『威力』点の水属性ダメージを与える魔法攻撃を行います。もし対象の呪文抵抗判定の達成値が「この呪文の達成値−4」以下なら、対象は動く事ができず、次の自分の手番が終わるまでの間、「行動不能」(⇒110頁)になります。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になります。

効力値	15〜19	20〜29	30〜39	40以上
『威力』	1d6+2 +死人占い師レベル	2d6+2 +死人占い師レベル	2d6+4 +死人占い師レベル	3d6+4 +死人占い師レベル

詠唱 死の冷たさを恐るるべからず、汝はもはやただの肉、その塊に過ぎぬのだから

触媒 なし

埋葬(ピット)	死霊術	創造呪文(土)	難易度	15

落とし穴を設置します。

効果：「射程：30m」以内の1点に「半径：1m」「深さ：2m」の落とし穴を作ります。落とし穴を作るのは土の地面でなければなりません。

この呪文で落とし穴が作られた場合、術者以外のキャラクターにはその位置はわかりません。しかし、この呪文が使用された事はわかります。

落とし穴が作り出された場所にいたキャラクターは、《埋葬(ピット)》の呪文行使判定の達成値を能動側として、軽業判定(技量反射)とで「達成値の較べ合い」(⇒基本132頁)を行い、敗れると落とし穴に落下します。

また、この落とし穴がある場所にキャラクターが足を踏み入れた際は、移動を中断して、《埋葬(ピット)》の呪文行使判定の達成値を能動側として、第六感判定（知力反射）とで「達成値の較べ合い」を行い、敗れるとその場で落とし穴に落下します。

いずれの判定でも成功すれば、素早く避けたり危険を察知したりできるため、落とし穴には落下しません。また、「飛行」しているキャラクターや特殊能力「巨大」を持つ怪物は、落とし穴には落下しません。

落とし穴に落下したキャラクターは、「1d6」点の落下ダメージ(⇒基本209頁)を受けます。この時、目標値6の軽業判定（技量反射）に成功すると、落下ダメージを半減できます。そして、この判定の成功失敗に関係なく、落とし穴に落下したキャラクターは「転倒」(⇒120頁、基本163頁)します。

落とし穴から抜け出すためには、落下したキャラクター本人か、「近接距離」内にいる他のキャラクターが主行動を消費して「落とし穴から抜け出す（あるいは、助け出す）」必要があります。

この呪文によって生み出された落とし穴は、「持続時間：10分」の間、持続します。

呪文の効果が失われた場合、落とし穴の中にある物体は埋もれてしまいます。キャラクターがいた場合は生き埋めになり、ラウンドの終わりごとに「窒息」(⇒基本209頁)します。生き埋めになったキャラクターが自力で脱出する場合も、他のキャラクターが助け出す場合も、主行動で目標値12の怪力判定(体力集中)に成功しなければなりません。

詠唱 早すぎる埋葬はなく、なれど汝に墓標は能わず

触媒 なし

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

致死（フェイタリティ）	死霊術	支配呪文（生命）	難易度	10

出血が止まらなくなる呪詛をかけます。

効果：「射程：60m」内の「対象：生物1体」に、出血が止まらなくなる呪詛をかけます。これによって対象が「斬」「刺」属性のダメージを受けて1点以上負傷した時、対象は「出血状態」（⇒115頁）になります。この「出血状態」は魔法の呪文の効果が切れたとしても自然には回復せず、逆に呪文の効果が維持されていても、呪文や薬品類などの自然治癒以外の回復手段によっては回復が可能です。
　この効果は『持続時間』の間持続します。

効力値	10～24	25～39	40以上
『持続時間』	1ラウンド	2ラウンド	3ラウンド

詠唱	立ち枯れよ。荒野に佇み、雨を待ち、日に焼かれながら
触媒	なし

幽離（プロジェクション）	死霊術	付与呪文（生命、精神）	難易度	15

術者は肉体から抜け出し、魂のみで行動します。

効果：「対象：術者」は、霊体となり、肉体から抜け出して行動できるようになります。
　対象は視認できなくなります。また、音や臭いも発生させません。
　対象は、魔法攻撃によらないダメージを受けません。ただし、消耗の代わりとして被るダメージは受けます。また、魔法攻撃以外の呪文からも影響を受けません。
　対象は、本来のままの「移動力」で飛行し、移動します。飛行については「飛行に関するルール」（⇒129頁）を参照してください。また、物体をすり抜ける事ができるため、キャラクターや壁などの障害物によって移動を妨げられません。
　反面、対象は、装備品や所持品を使う事もできず、呪文も使用できません。また、物質界に存在する同意のない相手へは干渉する事ができません（ただし、GM判断で特殊能力「霊体の身体」を持つ怪物は可能としても構いません）。さらに、霊体としての感覚になってしまうため、どこに何があるのかはぼんやりとしかわからなくなり、音も認識できず、文字も読めなくなります。このため、「深い霧や霞（－4）」と同等の「視界が悪いことによるペナルティ」（⇒基本165頁）を受けます。
　ただし、対象は《幽離（プロジェクション）》の呪文行使判定の効力値による『制限緩和』を受けます。
　霊体になっている間、対象の肉体は「気絶」（⇒108頁）した状態になります。対象、または、その肉体が受けたダメージや悪影響は、同時に霊体にも影響します。
　この効果は、術者が『持続時間』の間、持続します。効果が終了したら、霊体は即座に肉体に戻り、対象は目を覚まします。また、術者はいつでも効果を解除できます。

効力値	15～19	20～29	30以上
『制限緩和』	なし	物質界の音が認識できるようになり、「視界が悪いことによるペナルティ」が－2に軽減される。	加えて、発声が可能になり、文字が読めるようになるため、「視界が悪いことによるペナルティ」がなくなる。ただし、呪文の詠唱は行えない。
『持続時間』	3ラウンド	10分間	1時間

詠唱	その影は切り取られ、踊り、舞う。灰色の男、鬼は鬼（き）なり
触媒	なし

亡霊（ボーン・スピリット）	死霊術	創造呪文（生命）	難易度	10

死体をもとにゴーストを創り出します。

効果：「射程：近接距離」にある「対象：死体1体」に残る生命の残滓から、幽霊を創り出します。

この時、創り出される幽霊の知能は、原則として「命令による」または「本能のまま」のどちらかに変更されます。どちらになるかは、GMが決定します。
「命令による」になる場合、幽霊は術者の命令に従順になり、「支配状態（強）」（⇒112頁）として扱います。
「本能のまま」になる場合、幽霊は生前の未練や抱いていた強い想いに引き摺られて盲目的に行動します。この場合、「支配状態」にはなりません。

こうして創り出された幽霊が記憶や自我を持っているかなどの詳細は、GMが決定してください。また、GMが必要と判断するなら、稀な存在ではありますが、生前と同じ程度の知能を保っているものとしても構いません。

いずれにせよ、創り出された幽霊は、次のラウンドから能動的な行動が可能になります。

創り出された幽霊は、『持続時間』の間存在し、その後、消滅します。術者は、いつでも創り出した幽霊を滅ぼす事ができます。死体は、幽霊を創り出した際に利用できなくなります。

効力値	10〜19	20〜29	30〜39	40以上
『効果』	「彷徨う霊（ゆうれい）」（⇒587頁）を創り出す	選択肢に「悪霊（ゴースト）」（⇒基本604頁）を加える	変化なし	選択肢に「幽鬼（レイス）」（⇒基本606頁）を加える
『持続時間』	6ラウンド	10分間	1時間	1日

詠唱	我が声を聞け、躯の外に抜けるは魂ならず、廿一（はたひと）あまりの呼気なれば
触媒	なし

骨棘(ボーンスパイク)	死霊術	創造呪文(物質)	難易度	15

骨の棘で作られた柵を生み出します。

効果：術者または「射程：30m」内の中心点から「範囲：半径20mまで」の円周上に骨の棘で作られた柵を生み出します。

この骨の柵は「生命力：30」「装甲値：10」を持ちます。もし骨の柵が攻撃を受けたり呪文の対象になった場合、近接攻撃や遠隔攻撃に対しては一切の防御を行わず、呪文などに対する抵抗系判定には必ず失敗します。そして、「負傷数」が「30」以上になると破壊されます。

呪文を使用した際に、骨の棘が生成される円周上にいたキャラクターは、呪文抵抗判定に失敗すると、「2d6+死人占い師レベル」点の刺属性のダメージを受けます。成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になります。さらに、成功失敗に関係なく、術者によって円周のすぐ内側か外側のどちらかに移動させられます。

この呪文で生み出された骨の柵は、「高さ5m」で、厚さは考慮しません。また、隙間があるため、通り抜ける事もできます。ただし、1ラウンドで通り抜けるには、移動距離が「10m」以上必要であるため、柵に辿り着いた時点で残りの移動距離が10m未満だった場合は通り抜けられません。また、「移動力10」未満のキャラクターは、そもそも通り抜けらる事ができません。さらに、骨の柵を通り抜けたキャラクターは、「2d6+死人占い師レベル」点の刺属性のダメージを受けます。

また、この骨の柵を越えて近接攻撃を行う事はできず、遠隔攻撃を行うなら遮蔽によって命中判定に−2のペナルティを受けます。

骨の柵は「持続時間：10分」の間、存在し、その後消失します。

詠唱	慄くなかれ　退くなかれ　道の最果ては常に是也
触媒	骨

骨槍(ボーンスピア)	死霊術	攻撃呪文(物質)	難易度	15

骨で作られた槍を射出して攻撃します。

効果：術者から一方向に骨の槍を射出し、「範囲：100mまでの直線」上にいる「対象：すべて」に『威力』点の刺属性のダメージを与えます。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になります。

効力値	15～19	20～24	25～29	30～39	40以上
『威力』	3d6+死人占い師レベル	4d6+死人占い師レベル	5d6+死人占い師レベル	7d6+死人占い師レベル	9d6+死人占い師レベル

詠唱	逃れること能わじ、是なるは汝の本質に他ならねば
触媒	骨

悪疫（ポックス）	死霊術	支配呪文（生命）	難易度	10

呪文の力で致死的な病をもたらします。あるいは、病から守ります。

効果： この呪文には、以下の2通りの使い方があります。

①「射程：30m」内の中心点から「範囲：半径5mまでの球状」内にいる「対象：すべて」を病に侵します。

対象は、この呪文に対しては呪文抵抗判定ではなく、体力抵抗判定（体力反射）で抵抗を試みなくてはなりません。この時の目標値は「《悪疫》の呪文行使判定の達成値」と同じです。

体力抵抗判定に成功したら、この呪文は効果を発揮しません。しかし、失敗した場合、対象は病に侵されて「病気状態」（⇒122頁）になり、即座に1点消耗します。

以後、対象は、1時間が経過するごとに、《悪疫》の呪文行使判定の達成値を受動側として、体力抵抗判定（体力持久）とで「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行わなくてはなりません。対象が勝利した場合、病は治癒します。しかし、対象が敗れた場合は、即座に1点消耗します。

②「射程：30m」内の中心点から「範囲：半径5mまでの球状」内にいる「対象：すべて」を病から守る空間を生み出します。

対象が「病気状態」や病気属性の効果を受けている場合、《悪疫》の呪文行使判定の達成値を能動側として、対象が受けている病気や効果の達成値とで「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行い、勝利するとそれらの病気や効果を取り除けます。病気に達成値が設定されていない場合、抵抗系判定を要求するものならその目標値を達成値として扱います。目標値も存在しない場合、その病気が感染症であったり呪文や特殊能力の効果によるものなら、《悪疫》の呪文行使判定の達成値に関係なく治療できます。

また、対象は「持続時間」の間、「《悪疫》の呪文行使判定の達成値」以下の達成値や目標値を持つ病気に罹らなくなります。

対象がこの呪文に抵抗する場合は、体力抵抗判定（体力反射）で抵抗を試みなくてはなりません。体力抵抗判定に成功したら、この呪文は効果を発揮しません。

これらの効果は、いずれも病気属性として扱います。ただし、《解呪（ディスペル）》など呪文の効果を消し去る効果で取り除く事ができます。

効力値	10～19	20～29	30～39	40以上
「持続時間」	3時間	6時間	12時間	1日

詠唱	毒液、粘液、病毒の王、触れ得ざるもの、小さな杖に非ずして命なきもの
触媒	屍肉入りの汁

異形（ミューテーション）	死霊術	付与呪文（生命）	難易度	5

術者に異形の力をもたらします。

効果：「対象：術者」に『特殊能力』を与えます。

与えられる『特殊能力』の種類は、《異形》の呪文行使判定の効力値によって異なります。術者は、《異形》の呪文行使判定を行った後で、その「効力値」以下で選択できるすべての『特殊能力』のうちから、いずれか1つを選択して対象に与えてください。

この呪文の効果を受けている間、対象はアンデッドとしても扱われます。ただし、生物に対する効果は変わらず有効です。また、《解呪（ディスペル）》を受けても消滅はせず、代わりにこの呪文の効果が取り除かれます。

この呪文の効果は、「持続時間：1時間」の間、持続します。

『特殊能力』効果表

特殊能力名	必要な効力値	効果
柔らかい体	5	殴属性のダメージを受けた際、装甲値を「3」点高いものとしてダメージの計算を行う。
迂回攻撃	10	このキャラクターの近接攻撃に対しては、回避する際、【受け流し】によるボーナスを受ける事ができず、盾受け判定に−4のペナルティを受ける。
魔法視覚	20	視覚に関する不利な効果を受けない。暗闇でも通常の視界を保てる。
高速詠唱	25	主行動で呪文の使用を2回行う事ができる。そうした場合、いずれの呪文行使判定にも−4のペナルティを受ける。ただし、《異形》でこの能力を獲得した後で、即座にもう1つの呪文を使う事はできない。
再生	30	ラウンド終了時に、負傷数が「冒険者レベル（または、怪物のレベル）」点だけ回復する。
不死の体	40	近接攻撃や遠隔攻撃によるダメージを受ける時、ダメージを求めるために振ったすべてのサイコロの出目を半分として扱う。

詠唱	罪の吐息　光る喧騒　濡れた幻影　月への咆哮
触媒	蟻の肉団子、あるいは象の肉団子

死体の扱いについて

　死体を利用する呪文は、死体に死後もなお残る想念の協力を得て使用される呪文です。
　ここでは、死体の扱い方について解説します。

死体の持ち運び

　死体を持ち運んでいる間は、「知識系判定、抵抗系判定」以外の判定に－２、移動力に－８のペナルティを受けます。ただし、棺桶や死体袋（⇒いずれも３４２頁）を使うなら、判定へのペナルティはなくなり、移動力のペナルティも死体袋なら－４、棺桶なら－２に軽減されます。
　長距離移動判定（⇒基本１６１頁）を行うなら、移動力の減少は大き影響するでしょう。

死者との協力

　多くの場合、呼びかけても死者は応じません。死人占い師の呼びかけに応える死者は、現世に未練を持った者たちです。故郷への旅を続けたい、遺された家族を守りたい、自分を殺した相手に一矢報いたい……「善い死人占い師」はそういった想いを汲み、協力関係を結びます。
　死体がそのような想いを持っているかどうかは、死人占い師ならば近付いて呼びかける事で判断できます。死の状況が同じであっても、想いは個人ごとに異なるでしょう。GMは冒険中に発見した死者について、これらの想いを持っているかどうかを判断してください。
　人々に仇なす「悪の死人占い師」はその想いにつけこみ、また自らの思うがままに死者を利用します。恨みや怒りを煽る、都合の良い嘘を吹き込むなど手段を選ばず、そこに死者への誠意はありません。
　善の死人占い師と、悪の死人占い師の違いは、「死者を尊んでいるか否か」です。そして、PCは善の死人占い師であるべきです。
　死者を尊ぶ善の占い師は、死体を粗略には扱いません。そのため、《屍爆（コープス・エクスプロージョン）》のような死体を損壊させるような呪文の使用は最終手段であり、死者の了承も不可欠です。死者の了承を得るには、「誰かを守るため」あるいは「死者の未練を晴らすため」などの特別な理由が必要でしょう。

GMは、これらの事柄を死人占い師のPCに十分理解してもらってください。その上で、実際の冒険では、ある程度、ゆるめに判定してあげてください。そして、冒険が終わった後で、追悼の儀式を行ったり丁重に弔ったりして、死者の助力に対して報いてあげるよう促しましょう。

死体を利用できる条件

GMは、次の目安を参考にして、その死体が利用可能かどうかを死人占い師のキャラクターの知識による判断として伝えてください。シナリオの仕掛けなどの、特別な事情がない限り、判定の必要はありません。

1. おおむね元の形を保っている

全身の部位のおおよそ８割、または、おおよその骨格が揃っている必要があります。

ある程度分割されているくらいならば構いません。例えば、死亡するだけの負傷数を受けた状態で、さらに「生命力」と同じだけの負傷数を受けた場合、その死体は利用できなくなります。

2. 意思疎通できる程度の知能がある

怪物なら「知能：低い」以上、データがない生物の場合は「只人の握り拳」程度の頭骨があるかどうかを基準にしてください。死亡した時に呪文などで知能が変化していても、それらの影響は無視します。

3. 魂がその死体に残っている

死者の魂は死の衝撃によって砕けたり、長期間放置された事で歪んだり、あるいは自然に天地の循環に還っている事があります。

記憶や自我についても曖昧になっており、たとえば殺人事件の犯人を聞こうとしても、上手く行かない事が多いです。
（そもそも記憶というのは本人の主観に過ぎませんし、亡霊は思い込みが激しいですし、そうした死者に《看破》が果たして通じるのかどうか、といったのもあります）。

その死体に魂が残っているかどうか、記憶があるかどうかは、GMの判断によって決定してください。

⚜ 4. アンデッド化していない

その死体が既にアンデッドと化した上で滅んだ場合、その魂は天地の巡りに戻っています。

善き死人占い師であればアンデッドを使役するのは彼らの魂の救済を願っての事ですし、悪しき死人占い師による強引なアンデッド化と使役は魂を疲弊させてしまうのに十分すぎるからです。

そのため、一度、ゾンビになったものを再びゾンビとして蘇らせたり、あるいは《屍爆（コープス・エクスプロージョン）》で炸裂させたりする事はできません。

⚜ 5. 魔神や夢魔、精霊など、幽世の存在でない

これらの存在の魂や精神は、現世の生死の循環に属さないものです。

シナリオ間での死体の入手

死人占い師は、社会においては葬儀や鎮魂の専門家としてみなされています（ただし、神官がいれば通常は神官に頼まれます）。

キャラクターが死人占い師として始めてシナリオに参加する時、利用可能な死体１つを獲得する事ができます。それ以降は、シナリオの開始時に２ｄ６して、「７」以上だったら新たな死体１つを獲得できます。こうして獲得できる死体は、無縁墓地に葬られた身元不明の死者や、行き倒れた旅人や冒険者の亡骸などです。

高位呪文

❖真言呪文の高位呪文❖

霊薬 （クリエイト・エリクサー）	真言呪文	創造呪文（生命）	難易度	15

致命傷を癒やすほどの奇跡的な霊薬を作り出します。

効果：この呪文は1日に1回しか使えません。1時間の時間をかけて、「賦活剤」（⇒347頁）を作成します。ただし、この薬品を作成するには特別に精錬された水や薬草、迷迭香、橄欖油、塩、葡萄酒、果実や鉱物などの素材を長時間煮込み、複雑な作法を伴った儀式を行い、呪文を詠唱した上で、用意した容器である瓶に封印する必要があります。それらの素材を揃えるには銀貨「2d3×50」枚の諸経費か、1回以上のシナリオに相当するだけの冒険が必要です。

「賦活剤」の作成は、戦闘中には行えません。戦闘をしていない時でも、呪文行使判定に成功した後、呪文維持判定に6回成功しなくてはなりません。この時、薬草などの素材を調合する作業を主行動で続けなくてはならないため、呪文維持判定は自由行動で行う必要があります。さらに、この呪文維持判定には−4のペナルティを受けます。

作成した「賦活剤」の保存期間は「1週間」です。これらの水薬を個人が売却する事は、偽物や粗悪品の流通防止のため、許されていません。もし売却したり、個人から購入したりした事が露見した場合、罪に問われます。当然ながら、冒険者ギルドの評価も著しく低下します。

詠唱	ファキオ（生成）……アクア（水）……ヴィテ（生命）
触媒	精錬された水

魔神（サモン・デーモン）	真言呪文	支配呪文	難易度	15

死体1つを元に憑代を作り、デーモンを呼び出します。

効果：「射程：近接距離」にある「対象：死体1つ」に対して使用し、怪物レベルが『最大レベル』以下の「分類：デーモン」に属する好きな怪物1体を呼び出します。

呼び出されたデーモンは、呼び出された次のラウンドから自分の意思で行動し、死亡するまでこの世界に存在し続けます。GMはデーモンの反応を好きに決められます。特段の意図がなければ「魔神反応表」を使い、反応を決めてください。

デーモンを戦力として使いたい場合、基本的にはデーモンと契約する必要があります。契約しなければ、デーモンは好き勝手に行動し、敵味方問わずに襲いかかってくる可能性があるからです。デーモンとの契約については、コラム「デーモンとの契約」（⇒310頁）を参照してください。なお、術者以外のキャラクターがデーモンと契約する事も可能です。

効力値	15～19	20～29	30～39	40～49	50以上
『最大レベル』	5	7	8	9	10

魔神反応表

2d6+デーモンのレベルの半分	反応
3～5	卑屈：召喚者に媚びへつらいながら、足元をすくう機会を伺います。
6～9	敵対：暴力的にふるまい、好き勝手しようとします。
10～12	誘惑：自身の有用さを説き、契約を持ち掛けます。
13～15	苛々：自身が召喚された事に苛立ち、重い代償を伴う契約を結ぶか、そのまま死ぬかを術者に選ばせます。
16以上	皆殺し：その場の生きとし生けるものすべてを、戯れに皆殺しにしようとします。

詠唱	メトゥス（恐怖）……ポルタ（門）……リベロ（解放）
触媒	なし

跳躍 （ジョウント）	真言呪文	汎用呪文（空間）	難易度	20

瞬間的に短距離を移動します。

効果：「射程：30m」内にある中心点から「範囲：半径5mの球状」内にいる「対象：すべて」を、術者から「100m以内」の新たな中心点から「半径5m」以内の好きな場所に移動させます。ただし、対象は、この呪文の効果に同意している必要があります。

移動前と移動後の2点の間に壁などの障害物があっても問題なく、移動できます。また移動先の指定は、術者の視界が届かない場所であっても可能です。しかし、その場合、対象が壁の中などのキャラクターが存在できない場所に移動してしまう可能性があります。

キャラクターが存在できない地点に移動してしまった対象は、「2d6」点の消耗を受けた上で、最も近い「存在が可能な地点」に移動します（GM判断）。

詠唱	カエルム（天）……テッラ（地）……ノドゥス（結束）
触媒	なし

分解 （ディスインテグレータ）	真言呪文	攻撃呪文（光）	難易度	20

直線状に物質分解光線を発射します。

効果：この呪文は、「必要なラウンド数：3ラウンド」の間、「呪文維持」して発動させる呪文（⇒基本228頁、補足は本書151頁）です。

呪文が発動したら、術者の指先や手に持った武器の先などから物質を分解する光線が発射され、「範囲：100mまでの直線上」にいる「対象：すべて」に『威力』点の光属性のダメージを与える魔法攻撃を行います。

この時、対象が生物でない場合は、算出ダメージが2倍になります。また、対象が呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になります。

もし対象の「呪文抵抗判定の達成値」が、この呪文の「呪文行使判定の達成値−4」以下なら、対象が装備している鎧を破壊した上でダメージを与えます。破壊された鎧は、以後、使用できなくなり、「破損状態」（⇒130頁）として扱います。このため、職人に修理してもらったり、応急修理したりして、再び使用できるようにする事ができます。対象が鎧を着用していない場合は、甲殻や鱗、外皮などが破壊されて、装甲値が失われたものとして扱います。いずれの場合も、ダメージは装甲値を失った後で適用されます。

範囲に水中が含まれる場合、水中では光線は「範囲：長さと円底部の直径が本来到達する距離の半分である円錐状」内の「対象：すべて」に『威力』点の光属性のダメージを与えます。ただし、水中にいる対象は、この呪文に対する呪文抵抗判定に+4のボーナスを得ます。

効力値	20～29	30～39	40～49	50以上
『威力』	5d6+10 +魔術師レベル	5d6+14 +魔術師レベル	5d6+20 +魔術師レベル	5d6+30 +魔術師レベル

詠唱	オムニス（万物）……ノドゥス（結束）……リベロ（解放）
触媒	なし

石化（ペトリファクション）	真言呪文	支配呪文（土、物質）	難易度	20

相手を石に変えます。

効果：「射程：30m」内の中心点から「範囲：半径10mまでの球状」内の「対象：すべて」の存在を徐々に石化させます。

この呪文への呪文抵抗判定に失敗した対象は、その時点で「石化効果」1点を受けます。

以後、対象はラウンド終了時ごとに、直前に行われた「《石化（ペトリファクション）》の呪文行使判定、または、呪文維持判定の達成値」を目標値として呪文抵抗判定を行わなくてはなりません。この判定に失敗すると、さらに「石化効果」1点を受けます。

すべての「石化効果」は累積し、永続します。

対象は、「石化効果」を受けるたびに、1d6して、出目が「1～3」なら「体力点」、「4～6」なら「技量点」が1点減少します。この能力値の減少によって能力値が0以下になった場合、そのキャラクターは装備品や所持品ごと石化します。この能力値の減少は、「石化効果」が続く限り継続し、「石化効果」が失われると同時に失われます。

この呪文を、怪物などの（能力値を持たない）キャラクターに対して使用した場合、能力値の減少の代わりに「知識系判定、抵抗系判定」以外のすべての判定に−1のペナルティを与えます。このペナルティは累積します。また、「石化効果」の合計値が「怪物のレベルの半分」以上になった場合、対象の怪物は石化します。

この呪文による「石化効果」を与える効果は、術者が「呪文維持」している間持続します。また、「石化効果」は、《解呪（ディスペル）》などの呪文の効果を消し去る効果によって取り除く事ができます。

詠唱	ラピス（石）……オッフェーロ（付与）……ノドゥス（結束）
触媒	なし

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

使魔(ファミリア)	真言呪文	支配呪文(生命)	難易度	20

使い魔を従えます。さらに、従えた使い魔を強化します。

効果：この呪文を習得する時、使い魔1体を従えます。ただし、この呪文を習得した時点で、「呪文使用回数」を1回分消費します。こうして使い魔のために消費された「呪文使用回数」は、どんな方法によっても回復しません。

使い魔について

従える使い魔の外見などは、術者が自由に設定してください。

この使い魔は、「怪物のレベル」を「術者の冒険者レベル」として、「怪物作成ルール」(⇒526頁)で作成します。

さらに、この使い魔は、術者の冒険者レベルが上昇するごとに、「生命力」「呪文抵抗力」「命中判定の達成値」「威力」「回避判定の達成値」「装甲値」「特殊能力の達成値」が上昇します。成長後のこれらの数値は、「怪物作成ルール」の「レベル別怪物データ平均値」にある「成長後の術者の冒険者レベル」の欄に記されている数値を、成長前の数値と比較して、その差分だけ増加させてください。また、「術者の冒険者レベル」が上昇するごとに、特殊能力1つを「おすすめの特殊能力」(⇒538頁)から獲得できます。あるいは、GMが許可するなら、既存の怪物が持つデータを引用しても構いません。その場合、特殊能力の達成値や威力は、術者の冒険者レベルに合わせて、GMが調整してください。

ただし、どんな場合も、その使い魔の使用を許可するかどうかは、GMが判断します。GMが適当ではないと判断した使い魔は使えません。作成し直してください。

こうして従えた使い魔は、術者を主とする「支配状態(強)」(⇒112頁)になります。

この使い魔は、普段は自由に行動しています。ただし、その行動は、あらかじめ術者が与えておいた命令に縛られます。このため、術者が「人を襲うな」「身を隠していろ」などと命令していれば、それに従います。

《使魔(ファミリア)》の使用

《使魔(ファミリア)》を使用する場合、習得時に消費した「呪文使用回数」とは別に、「呪文使用回数」を1回分消費します。

この呪文を使用すると、術者と使い魔は「精神共有状態」(⇒118頁)になり、術者が操れるようになります。さらに、この効果が続いている間、使い魔はすべての判定に『判定修正』、近接攻撃と遠隔攻撃の威力に『威力修正』のボーナスをそれぞれ得ます。

この呪文は、術者と使い魔がどんなに離れていても効果があります。

また、術者は、自由行動で、この呪文の効果を解除できます。

この効果は、術者が解除するか、使い魔が死亡するまでの間、持続します。この呪文の効果を維持している間、《使魔》を使用するために消費した「呪文使用回数」は回復しません。

効力値	20～24	25～29	30～34	35～39	40～49	50以上
『判定修正値』	+1	+2	+4	+4	+6	+8
『威力修正値』	+1	+1	+2	+2	+4	+6

詠唱	コンキリオ(接続)……イーデム(同等)……フォルトゥム(運命)
触媒	なし

核撃・爆裂 （フュージョンブラスト）	真言呪文	攻撃呪文（風、光）	難易度 25

魔界の核（デーモン・コア）から原初の力を引き出し、広範囲に光と熱を与えます。

効果：「射程：60m」内にある中心点で爆発を起こし、「範囲：『半径』までの球状」内の「対象：すべてのキャラクターや物体（範囲内の対象を、任意に外す事はできません）」に『威力』点の属性のないダメージを与える魔法攻撃を行います。

　対象が呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になります。

効力値	25～34	35～44	45～54	55以上
『半径』	10m	15m	20m	30m
『威力』	5d6+10 +魔術師レベル	7d6+10 +魔術師レベル	10d6+10 +魔術師レベル	10d6+20 +魔術師レベル

詠唱	ウェントス（風）……ルーメン（光）……リベロ（解放）
触媒	なし

❖奇跡の高位呪文❖

各奇跡の詠唱については、「戦女神」、「地母神」、「至高神」、「交易神」、「知識神」の詠唱のみを掲載しています。

本書で追加された新たな神格である「正道（ルタ）神」、「酒造神」、「太陽神」、「略奪（タスカリャ）神」、「嗜虐神」、「鍛冶神」、「覚知神」、「死灰神」の詠唱は、それぞれの神格の信徒による奇跡の詠唱リストにまとめられていますので、そちらを参照してください。

降神（コールゴッド）	奇跡	付与呪文（なし）	難易度	30

その身に神を降ろし、文字通りの意味で奇跡を起こします。

効果：術者が、その身に信仰する神を降ろし、文字通りの意味で奇跡を起こします。ただし、相応の準備が必要で、ほとんどの場合、大きな代償が伴います。

どんな準備や代償が必要で、どんな効果が得られるかについては、PCからどんな奇跡を起こしたいのかをよく聞き、以下の解説を目安として、最終的にはＧＭが決定してください。

準備としては、術者が身を清めたり、荒行や試練を達成するなどして、神への嘆願に相応しい資質を示す必要があります。荒行や試練を行う場合は、GMがそのためのシナリオを用意して、PCに挑戦させてもよいでしょう。

代償は、術者やその親族の命であったり、身体機能の一部や記憶だったりします。希少な魔法の品を捧げたり、多くの人々が少しずつ代償を分け合ったような例もあります。これらの代償は、呪文行使判定を行った時点で、その消費が確定します。しかし、実際に消費されるのは、奇跡の効果を得た後です。

また、たとえ代償が軽いものであったとしても、神をその身に降ろした術者は、疲労困憊して、すべての「呪文使用回数」を消費します。

この時、残りの「呪文使用回数」が「5回」に満たない場合、「5−残りの呪文使用回数」回だけ「1d6」して、「その出目の合計」点消耗します。この「消耗」は、《降神（コールゴッド）》の効果が終了した時点で加算されます。

《降神（コールゴッド）》によって得られる奇跡の効果は、術者が信仰する神の権能によって決まります。

例えば、戦女神なら味方の兵士たちに戦場での加護を与え、地母神なら荒廃した土地を蘇らせる事ができます。あるいは、至高神なら隠された真実を明らかにし、知識神なら失われた知識の断片を知る事ができます。また、交易神なら遠く離れた者同士の心をつなぐ事もできるでしょう。

詠唱	詠唱はありません。術者は己の気持ちと信仰を自身の言葉で神に伝え、如何なる理由で助力を希うのかを語ってください。
触媒	なし

護神（ゴッドスピード）	奇跡	付与呪文（なし）	難易度 20

信仰する神から強力な加護を得ます。

効果：「対象：術者1体」は「持続時間：1日」の間、その身に信仰する神の加護を受けます。

この呪文の効果を受けている間、盾受け判定、呪文抵抗判定、及び、信仰する神によって指定されている『判定』で、2d6した直後に、その判定の結果を大成功にする事ができます。この効果は、1回使ったなら失われます。

この呪文は、1日に1回だけ、1分間の時間をかけて使用します。ただし、戦闘中には、使用できません。

効果表

信仰する神	『判定』
戦女神	先制判定
地母神	すべての抵抗系判定（⇒基本148頁）
至高神	「種別：片手剣、両手剣」による近接攻撃の命中判定
交易神	回避判定
知識神	すべての知識系判定（⇒基本158頁）
正道神	すべての交渉判定（⇒基本278頁）
酒造神	持久度を用いるすべての判定
太陽神	「邪悪な存在（アンデッド、デーモン、獣憑き（ビーストパイシオ））」との「達成値の比べ合い」（⇒基本132頁）を伴うすべての判定
奪掠神	移動妨害判定（⇒基本147頁）、移動妨害判定への対抗判定（⇒基本148頁）
嗜虐神	拷問判定（⇒184頁）、応急手当判定（⇒基本155頁）、医学や肉体に関する博識判定（⇒基本159頁）
死灰神	自身が悪と判断する者との「達成値の比べ合い」を伴うすべての判定
覚知神	すべての感知系判定（⇒基本160頁）
鍛冶神	武技（⇒190頁）を用いた「近接攻撃の命中判定、近接攻撃への防御判定」、及び、その他のGMが「近接距離」で行われると認めるすべての判定

詠唱
戦女神：我らに、神の護りを
地母神：いと慈悲深き地母神よ、友と人々に、守りの加護をお与えください
至高神：裁きの司よ、天秤の君よ、我が身に正義を貫く力をお貸し下さい
交易神：巡り巡りて風なる我が神、この身に宿りて四方を巡れ
知識神：蝋燭の番人よ、知恵の君よ、闇に抗う光を、道を歩む力を、灯火をお授けください

触媒 なし

使徒（ファミリア）	奇跡	創造呪文（生命）	難易度	20

神から使徒を授かります。さらに、授かった使徒を強化します。

効果：この呪文を習得する時、使徒1体を信仰する神から授かります。ただし、この呪文を習得した時点で、「呪文使用回数」を1回分消費します。こうして使徒のために消費された「呪文使用回数」は、どんな方法によっても回復しません。

使徒について

授かった使徒の外見などは、術者が自由に設定してください。

この使徒は、「怪物のレベル」を「術者の冒険者レベル」として、「怪物作成ルール」（⇒526頁）で作成します。

さらに、この使徒は、術者の冒険者レベルが上昇するごとに、「生命力」「呪文抵抗力」「命中判定の達成値」「威力」「回避判定の達成値」「装甲値」「特殊能力の達成値」が上昇します。成長後のこれらの数値は、「怪物作成ルール」の「レベル別怪物データ平均値」にある「成長後の術者の冒険者レベル」の欄に記されている数値を、成長前の数値と比較して、その差分だけ増加させてください。また、「術者の冒険者レベル」が上昇するごとに、特殊能力1つを「おすすめの特殊能力」（⇒538頁）から獲得できます。あるいは、GMが許可するなら、既存の怪物が持つデータを引用しても構いません。その場合、特殊能力の達成値や威力は、術者の冒険者レベルに合わせて、GMが調整してください。

ただし、どんな場合も、その使徒の使用を許可するかどうかは、GMが判断します。GMが適当ではないと判断した使徒は使えません。作成し直してください。

こうして授かった使徒は、術者を主とする「支配状態（強）」（⇒112頁）になります。

この使徒は、普段は自由に行動しています。ただし、その行動は、あらかじめ術者が与えておいた命令に縛られます。このため、術者が「人を襲うな」「身を隠していろ」などと命令していれば、それに従います。

《使徒（ファミリア）》の使用

《使徒（ファミリア）》を使用する場合、習得時に消費した「呪文使用回数」とは別に、「呪文使用回数」を1回分消費します。

この呪文を使用すると、術者と使徒は「精神共有状態」（⇒118頁）になり、術者が操れるようになります。さらに、この効果が続いている間、使徒はすべての判定に『判定修正』、近接攻撃と遠隔攻撃の威力に『威力修正』のボーナスをそれぞれ得ます。

この呪文は、術者と使徒がどんなに離れていても効果があります。

また、術者は、自由行動で、この呪文の効果を解除できます。

この効果は、術者が解除するか、使徒が死亡するまでの間、持続します。この呪文の効果を維持している間、《使徒（ファミリア）》を使用するために消費した「呪文使用回数」は回復しません。

効力値	20～24	25～29	30～34	35～39	40～49	50以上
『判定修正値』	+1	+2	+4	+4	+6	+8
『威力修正値』	+1	+1	+2	+2	+4	+6

詠唱	戦女神：我らに、戦友を 地母神：いと慈悲深き地母神よ、我が共に常にあり、この身をお守り下さい 至高神：裁きの司よ、天秤の君よ、法と正義の番人を遣わしてくださり、感謝します 交易神：巡り巡りて風なる我が神、どうぞ我が旅の道連れとして、一時の御同行を 知識神：蝋燭の番人よ、知恵の守り人よ、どうぞ我が道行きを照らして下さい
触媒	なし

保存 (プリザベーション)	奇跡	支配呪文 (生命、時間)	難易度	15

生物を眠らせ、そのまま命を永らえさせます。

効果：「射程：30m」の「対象：生物1体」を眠らせます。ただし、対象はこの効果に同意していなければなりません。《保存》を使用する際には、術者はあらかじめ呪文の効果を解除する方法を決めておく必要があります。

この効果で眠っている間、対象は老化や代謝を含むすべての時間経過による生体の状態変化が発生しなくなります。これによって、死に瀕しているキャラクターを治療の目処がつくまで眠らせておく事が可能です。しかし、新たな攻撃や呪文の効果からは守られません。もし眠っている対象が攻撃を受けた場合、通常どおりにダメージを受けます。そして、「負傷数」が「生命力の2倍」以上になると「瀕死」(⇒122頁)になります。

また、他のキャラクターが死亡する瞬間に、この呪文を使用できます。この場合、特別に主行動は消費せず、呪文行使判定の基本値は「魂魄反射」を使います。これによって、対象は「瀕死」(⇒122頁)の状態で眠りに就きます。

《保存》の効果は、呪文を使用した時に決定した方法で解除するか、「持続時間：10年」が経過するまでの間持続し、その間、対象は眠りから目覚める事はありません。あるいは、《解呪》などの呪文の効果を消し去る効果によって、《保存》の効果が取り除かれた場合は目覚めます。ただし「瀕死」(⇒122頁)の状態にある時に《保存》が解除されると、対象は死亡します。「瀕死」の状態にある対象を安全に目覚めさせるためには、《蘇生》(⇒302頁)が必要です。

詠唱	戦女神：我らに、死との戦いを 地母神：いと慈悲深き地母神よ、どうかこの者の、魂命(たまのみこと)をお守りください 至高神：裁きの司よ、我が神よ、どうぞ今少しばかり裁きの執行への猶予をお与えください 交易神：巡り巡りて風なる我が神、どうぞこの旅人より、死の冷たき風を遠ざけください 知識神：蝋燭の番人よ、死に抗い続ける彼の者の道行きに、闇よ落ちるなかれ
触媒	なし

蘇生（リザレクション）	奇跡	治癒呪文（生命）	難易度	30

儀式を行って負傷や消耗を完全に回復します。

効果：乙女の同衾を含む、所定の儀式を6時間行った上で行使します。

「射程：接触」の「対象：生物1体」が受けている「負傷数」と「消耗」をすべて回復します。同時に、対象が受けている「行動不能」「骨折状態」「出血状態」「支配状態」などの「状態異常」（⇒106頁）、及び、「痛打表」（⇒124頁、基本201頁）の継続する効果、呪文や毒物などの効果のうち、術者が選んだものすべてを解除します。ただし、「転倒状態」と「破損状態」は含まれません。

詠唱
戦女神：我らに、新たな戦いを
地母神：いと慈悲深き地母神よ、どうぞこの者の魂を、今少しこの地にお引き止めください
至高神：天秤の君よ、彼の者は未だ死に依って裁かれるべきではないことを証明します
交易神：巡り巡りて風なる我が神、どうぞこの者の、死地よりの帰路に良き風を
知識神：蝋燭の番人よ、知の防人よ、この者の灯を絶やすことなかれ、闇よ落ちるなかれ

触媒 清らかな乙女との一晩の同衾

治療（リフレッシュ）	奇跡	治癒呪文（生命、精神）	難易度	20

手で触れた相手の傷を大きく癒やし、状態異常を解除します。

効果：「射程：接触」の「対象：生物1体」の「負傷数」を「回復量」だけ回復させます。

また、「行動不能」「睡眠」「出血状態」「骨折状態」などの「状態異常」（⇒106頁）、及び、「痛打表」（⇒124頁、基本201頁）の継続する効果、呪文や毒物などの効果のうち、術者が選んだものすべてを解除します。ただし、「転倒状態」と「破損状態」は含まれません。

対象がアンデッドの場合は、対象に『回復量』と同じだけのダメージを与える魔法攻撃を行います。このダメージは、装甲値によって軽減できません。

また、他のキャラクターが死亡する瞬間に、この呪文を使用できます。この場合、特別に主行動は消費せず、呪文行使判定の基本値は「魂魄反射」を使います。これによって、対象は『持続時間』までの間、「瀕死」（⇒122頁）の状態で留め置かれます。

いずれの場合も、対象が呪文抵抗判定に成功した場合、この呪文は効果を発揮しません。

効力値	20～29	30～39	40～49	50以上
『回復量』	2d6+20 +神官レベル	2d6+30 +神官レベル	4d6+40 +神官レベル	6d6+50 +神官レベル
『持続時間』	3日	3日	10日	30日

詠唱
戦女神：我らに、立ち上がる活力を
地母神：いと慈悲深き地母神よ、どうかこの者を苦しめる全てへ、その御手をお触れください
至高神：天秤の君なる我が神よ、正しきことのため、立ち上がるための力をお与え下さい
交易神：巡り巡りて風なる我が神、今少しばかり、旅を続ける活力を
知識神：蝋燭の番人よ、彼の者の命を救わんとす我が手元へ、どうぞ一筋の灯火を

触媒 なし

✧祖竜術の高位呪文✧

竜装（チェンジ・ドラゴン）	祖竜術	創造呪文（生命）	難易度	15

恐竜に変身します。

効果：術者は、怪物レベルが『最大レベル』以下の「分類：恐竜」に属する怪物に変身します。ただし、術者は変身する恐竜について知っている必要があり、少なくとも怪物知識判定で成功していなくてはなりません。

変身した場合、恐竜の知能は、元々の術者の知力点が「4点以下」なら「人並み」、「5点以上」なら「高い」に変更されます。また、負傷数や消耗、継戦力カウンター、状態異常などはそのまま受け継がれます。装備している武器や防具、所持していたアイテムは、その場で足下に落ちます。恐竜に変身している間、これらの装備品やアイテムは使えません。

恐竜に変身している間、その恐竜の怪物としてのデータを使用します。【統率（習熟）】以上の効果を受けた場合、【統率】を使用したキャラクターに「支援効果」を与える事ができます。ただし、「継戦カウンター」と「消耗」は元のものをそのまま使用します。

この呪文による変身は、『持続時間』の間、続きます。しかし、「負傷数」が「怪物の生命力」以上になるか、何らかの原因で意識を失った場合は、変身が解けてしまいます。また、術者は、いつでも好きな時に、この呪文の効果を解除して、元の姿に戻る事ができます。

効力値	15～19	20～29	30～39	40～49	50以上
『最大レベル』	6	7	8	9	11
『持続時間』	6ラウンド	6ラウンド	10分間	10分間	1時間

詠唱 螺旋の最果て、進化の究極、虚無の彼方！　御照覧あれ！　これなるは我が命の赤き火なり！

触媒 なし

竜胞（ドラゴンセル）	祖竜術	付与呪文（生命）	難易度	15

冷気と《分解》以外の魔法攻撃を吸収し、そのダメージの分だけ負傷数を回復します。

効果：「対象：術者1体」に驚異的な生命力を与え、魔法の力を吸収できるようになります。これにより、術者は、魔法攻撃からダメージを受けなくなり、かつ、その魔法攻撃によるダメージと同じだけ「負傷数」を回復します。さらに、魔法攻撃によってもたらされる不利な効果も受けなくなります。

ただし、水属性を持つ魔法攻撃や《分解（ディスインティグレート）》（⇒294頁）からはダメージを受け、「負傷数」も回復しません。また、その魔法攻撃によってもたらされる不利な効果も受けてしまいます。

この効果は、『持続時間』の間、持続します。

効力値	15～29	30～49	50以上
『持続時間』	3ラウンド	6ラウンド	10分間

詠唱 大いなる父祖よご覧あれ、悪魔の尾（チクシュルブ）、天の火石にも負けぬ我が命

触媒 なし

蹂躙 （トランプル）	祖竜術	攻撃呪文（土）	難易度	20

血の記憶から恐るべき滅びを呼び出し、あらゆるものを押しつぶす重圧で攻撃します。

効果：「射程：接触」の中心点から「範囲：高さ10m、半径5mまでの円柱状」内の「対象：すべて」に、『威力』点の土属性のダメージを与え、抵抗に失敗したらダメージに加えて「飛行状態」（⇒129頁）を解除します。対象が抵抗に成功した場合、ダメージは装甲値を軽減する直前に半分になり、「飛行状態」も解除されません。

また魔法攻撃の直後、同じ中心点から「範囲：半径30m」内の地面に立っている術者以外のキャラクターは、《蹂躙（トランプル）》の呪文行使判定の達成値に対して体力抵抗判定を行い、抵抗に失敗したら「転倒」（⇒120頁）します。抵抗に成功したら何も起こりません。

効力値	20～24	25～29	30～39	40以上
『威力』	5d6 +竜司祭レベル	6d6 +竜司祭レベル	6d6+5 +竜司祭レベル	6d6+10 +竜司祭レベル

詠唱	永久の冬、沼気の毒、死の山の灰、狭き川（ケベック）の目、悪魔の尾（チクシュルブ）、五つの滅びがその一つ
触媒	なし

核撃・放射 （フュージョンブラスト）	祖竜術	攻撃呪文 （風、光）	難易度	25

広範囲へ光と熱を与えるブレスを放ちます。

効果：術者を頂点にする「範囲：長さが60mまで、円底部の直径が30mまでの円錐状」内にいる「対象：すべてのキャラクターや物体（範囲内の対象を、任意に外す事はできません）」に『威力』点の属性のないダメージを与える魔法攻撃を行います。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になります。

効力値	25～34	35～44	45～54	55以上
『威力』	5d6+10 +竜司祭レベル	7d6+10 +竜司祭レベル	10d6+10 +竜司祭レベル	10d6+20 +竜司祭レベル

詠唱	黒き鱗の嵐呼ぶ者（エヘナウノル）、その怒りの光を、我が身を通じて顕したまえ
触媒	なし

治療（リフレッシュ）	祖竜術	治癒呪文（生命、精神）	難易度	20

手で触れた相手の傷を大きく癒やし、状態異常を解除します。

効果：「射程：接触」の「対象：生物1体」の「負傷数」を『回復量』だけ回復させます。

また、「行動不能」「睡眠」「出血状態」「骨折状態」などの「状態異常」（⇒106頁）、及び、「痛打表」（⇒124頁、基本201頁）の継続する効果、呪文や毒物などの効果のうち、術者が選んだものすべてを解除します。ただし、「転倒状態」と「破損状態」は含まれません。

対象がアンデッドの場合は、対象に『回復量』と同じだけのダメージを与える魔法攻撃を行います。このダメージは、装甲値によって軽減できません。

また、他のキャラクターが死亡する瞬間に、この呪文を使用できます。この場合、特別に主行動は消費せず、呪文行使判定の基本値は「魂魄反射」を使います。これによって、対象は『持続時間』までの間、「瀕死」（⇒122頁）の状態で留め置かれます。

いずれの場合も、対象が呪文抵抗判定に成功した場合、この呪文は効果を発揮しません。

効力値	20～29	30～39	40～49	50以上
『回復量』	2d6+20 +竜司祭レベル	2d6+30 +竜司祭レベル	4d6+40 +竜司祭レベル	6d6+50 +竜司祭レベル
『持続時間』	3日	3日	10日	30日

詠唱	傷つき尚も美しい蛇發女怪龍（ゴルゴス）よ、その身の癒しをこの手に宿せ
触媒	なし

❖精霊術の高位呪文❖

降霊 （グレート・ゴースト・ダンス）	精霊術	付与呪文 （火、水、土、風）	難易度	30

大人数で儀式を行い、地震や噴火、津波などの地域一帯に影響を及ぼす大規模な自然現象を引き起こします。

効果： 困難な儀式を行い、大規模な自然現象を起こします。儀式や効果については、PCからどんな現象を起こしたいのかをよく聞き、以下の解説を目安として、最終的にはGMが決定します。

この儀式には、1000人以上の協力を必要とする場合がほとんどですが、精霊使いのキャラクターは「精霊使いレベル×10」人分として扱います。さらに、【精霊の愛し子】（⇒基本291頁）を習得しているなら、さらに「2倍」の人数として数えます。このため、例えば【精霊の愛し子】を習得している3レベルの精霊使いの場合は、1人だけで60人分として数えます。

また、触媒も非常に希少な品でなくてはなりません。この時、【精霊の愛し子】などの手段で触媒を代用する事はできません。もし、触媒を入手しようとするなら、シナリオを達成したり、銀貨100枚以上の代金を支払って採集してきてもらったりするなど、特別な条件を満たす必要があります。PCが自ら採集に赴くなら、GMがシナリオを用意してください。

この呪文で引き起こされる自然現象の具体的な内容には、台風の発生と沈静化、火山の噴火と火山活動の終息、豪雨や吹雪、津波、地震、枯れた森林の再生などがあります。

詠唱	詠唱はありません。その地、その祖霊に対して何を願うのか、己の言葉で歌い上げてください。
触媒	あり（GMが決定）

顕現 （サモン・ハイ・スピリット）	精霊術	汎用呪文（なし）	難易度	なし

より強力な精霊を呼び出せます。

効果： この呪文は《使役（コントロール・スピリット）》（⇒基本354頁）とともに使用します。このため、呪文使用回数は合計で2回分消費します。しかし、この呪文のために、呪文行使判定や呪文維持判定を行う必要はありません。同時に使用した《使役》の『効果』を以下のように変更し、より強力な精霊を呼び出せるようになります。

呼び出された精霊は、「大精霊（グレーター・スピリット）」なら「持続時間：1時間」の間存在し、その後、元の次元に還ります。同様に、「強大な精霊（ストロング・スピリット）」なら「持続時間：10分」、「古精霊（エルダー・スピリット）」と「真精霊（トゥルー・スピリット）」なら「持続時間：6ラウンド」の間存在し、その後、元の次元に還ります。また、術者は、いつでも呼び出した精霊を元の次元に送り還せます。

効力値	10～19	20～29	30～39	40以上
『効果』	「大精霊（グレーター・スピリット）」（⇒基本600頁）を召喚する	選択肢に「強大な精霊（ストロング・スピリット）」（⇒582頁）を追加する。	選択肢に「古精霊（エルダー・スピリット）」（⇒584頁）を追加する。	選択肢に「真精霊（トゥルー・スピリット）」（⇒586頁）を追加する。

詠唱	詠唱はありません。その地、その祖霊に対して何を願うのか、己の言葉で歌い上げてください。
触媒	触媒はありません。その地、その祖霊に対して何を捧げるのか、己の意志で用意してください。

霊禍（スピリット・ストーム）	精霊術	攻撃呪文（火、水、土、風、光、闇）	難易度	25

大いなる精霊の力を解放して、広範囲に災厄をもたらします。

効果：この呪文を習得する時、「火」「水」「土」「風」「光」「闇」の属性のうちから、いずれか1つを選択しなければなりません。そして、この呪文の属性は「選択した属性」になります。属性が異なる《霊禍》は、別々の呪文として扱い、別々に習得できます。

この呪文を使用した場合、「射程：60m」内にある中心点で精霊の力を解放し、「範囲：『半径』までの球状」内の「対象：すべて」に『威力』点の「選択した属性」のダメージを与える魔法攻撃を行います。さらにその後、呪文抵抗判定に失敗した対象に、「選択した属性」ごとに設定されている『追加効果』を与えます。

対象が呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になり、『追加効果』も受けません。

効力値	25～29	30～34	35～39	40～49	50以上
『半径』	10m	15m	20m	25m	30m
『威力』	2d6+10 +精霊使いレベル	3d6+10 +精霊使いレベル	3d6+15 +精霊使いレベル	4d6+15 +精霊使いレベル	4d6+20 +精霊使いレベル

効果表

属性	『追加効果』
火	ラウンド終了時に、対象は「3d6」点の火属性のダメージを受けます。このダメージは魔法攻撃として扱い、「持続時間：3ラウンド」の間持続します。
水	対象は、「持続時間：6ラウンド」の間、移動力を半分にし、先制判定に−4のペナルティを受けます。
土	対象は、「転倒」（⇒120頁、基本163頁）します。
風	すべての対象を、呪文を使用した時に決定した1つの方向に「範囲：10m」まで移動させます。
光	対象は、「持続時間：2ラウンド」の間、一時的に視覚を失います。この効果は「目くらまし」（⇒基本165頁）への対策によって防ぐ事が可能です。
闇	対象が持続させている呪文の効果のうち、術者が選んだ1つを取り除かせる事ができます。対象自身の意思で解除できない効果を、取り除かせる事はできません。

詠唱	精霊よ、派手に暴れろ、好きにやれ！
触媒	あり（燃料、雪玉、泥団子、風船、ガラス玉、インク瓶）

相転（スピリット・フォーム）	精霊術	付与呪文（生命、火、水、土、風）	難易度	20

術者を選択した属性のエネルギー体に変化させます。

効果：この呪文を習得する時、「火」「水」「土」「風」の属性のうちから、いずれか1つを選択しなければなりません。そして、この呪文の属性は「生命と『選択した属性』」になります。属性が異なる《相転（スピリット・フォーム）》は、別々の呪文として扱い、別々に習得できます。

この呪文を使用した場合、「対象:術者」は「選択した属性」のエネルギー体に変化します。この時、エネルギー体に変化しても、装備している武器や防具は装備状態のまま使用でき、所持しているアイテムの使用にも支障はありません。

エネルギー体に変化している間、術者は魔法攻撃からしかダメージを受けません（消耗による負傷は受けます）。また、「選択した属性」の効果に対する「耐性」（⇒145頁）を得るため、その属性からのダメージや効果を一切受けません。さらに、「選択した属性」とそれ以外の属性を併せ持つ呪文などの効果を受けた場合は、その効果への抵抗系判定に+4のボーナスを得ます。

さらに、「選択した属性」を持つ呪文は、触媒を消費せずに使用でき、効力値に『修正値』のボーナスを得ます。

この効果は、『持続時間』の間、持続します。

効力値	20～29	30～39	40～49	50以上
『修正値』	なし	+5	+5	+10
『持続時間』	3ラウンド	3ラウンド	6ラウンド	6ラウンド

詠唱	風よ土よ、火よ水よ、どうか力を貸しとくれ！
触媒	なし

霊陣（スピリットリング）	精霊術	付与呪文（土、風、光）	難易度	20

精霊の力に満たされた結界を作り、その内側にいる者を守護します。

効果：この呪文は、「必要なラウンド数：3ラウンド」の間、「呪文維持」して発動させる呪文（⇒基本228頁、補足は本書151頁）です。

この呪文を使用した場合、「対象：術者」を中心点とした「範囲：『半径』までの球状」の結界を生み出します。この結界の内部に存在する「対象：すべて」は、精霊の力によって守られるため、すべての抵抗系判定に+4のボーナスを得ます。さらに、対象が受けるすべてのダメージは、装甲値で軽減される直前に半分になります。このため、もし対象が「呪文抵抗力判定に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になります」と記述されている呪文に対して呪文抵抗判定に成功したのなら、ダメージは装甲値で軽減される直前に4分の1になります。

この結界は、『持続時間』の間、持続します。

効力値	20～29	30～39	40～49	50以上
『半径』	10m	20m	40m	80m
『持続時間』	3ラウンド	6ラウンド	6ラウンド	10分間

詠唱	踊れや踊れ、妖精（ピクシー）よ。朝露一つに夢見た願い、叶えるためにも手を貸して
触媒	妖精の願いを叶える

序章 第1章 第2章 第3章 第4章 第5章 第6章

滅矢（バニッシュアロー）	精霊術	付与呪文（火、水）	難易度	20

精霊の力を矢弾に付与して魔法攻撃を行います。

効果：この呪文は、1回の手番に1回だけ、特別に自由行動で使用できます。呪文を使用した場合、「射程：接触」で「対象：矢弾1つ」に魔力を付与します。これにより、「持続時間：3ラウンド」の間、対象の「矢弾」を使用した遠隔攻撃は魔法攻撃として扱います。なお、ここでいう「矢弾」とは、「石弾」「矢」「太矢」「針矢」などの遠隔武器から射出する物理的な「矢弾」の事です。

　この呪文の効果が付与された「矢弾」が命中した対象は、武器本来の「威力」によるダメージ（魔法攻撃として扱いますが、装甲値で軽減できます）を受けた後で、『威力』点の属性のないダメージを与える魔法攻撃を受けます。このダメージは、装甲値では軽減できません。

効力値	20～29	30～39	40以上
『威力』	5d6	7d6	10d6

詠唱	鉛に水銀、八頭と山猫の瞳、殺しの礫に寺院の窓、狙いを外さぬ滅びの矢
触媒	鉛、水銀、八頭の右目、山猫の左目、一度使った矢玉、寺院の窓を混ぜて鋳造された矢玉

✧死霊術の高位呪文✧

凶句（キラーワード）	死霊術	攻撃呪文（生命）	難易度	25

命を奪う呪いです。

効果：この呪文は、1日に1回だけ使用できます。

　「射程：30m」以内の「対象：生物1体」は呪文抵抗判定に失敗したら、「威力：10d6+死人占い師レベル」の属性のないダメージを受けます。このダメージは、魔法攻撃として扱い、装甲値によって軽減できません。

　対象が呪文抵抗判定に成功した場合、ダメージは半分になります。

　さらに、対象の呪文抵抗判定の達成値が「《狂句（キラーワード）》の呪文行使判定の達成値」よりも「4以上」低いなら、対象は死亡します。

　対象が呪文抵抗判定を行った直後、プレイヤーやGMは、「因果点を2点増減させる（対象がPCやその味方なら増加、敵なら減少）」事で、死亡の効果を無効化させる事ができます。

詠唱	剣の切り札、黒き棒、八が二つに、最後の一つは死神の手！
触媒	なし

魔神（サモン・デーモン）	死霊術	支配呪文（なし）	難易度 15

死体1つを元に憑代を作り、デーモンを呼び出します。

効果：「射程：近接距離」にある「対象：死体1つ」に対して使用し、怪物レベルが「最大レベル」以下の「分類：デーモン」に属する好きな怪物1体を呼び出します。

呼び出されたデーモンは、呼び出された次のラウンドから自分の意思で行動し、死亡するまでこの世界に存在し続けます。GMはデーモンの反応を好きに決められます。特段の意図がなければ「魔神反応表」を使い、反応を決めてください。

デーモンを戦力として使いたい場合、基本的にはデーモンと契約する必要があります。契約しなければ、デーモンは好き勝手に行動し、敵味方問わずに襲いかかってくる可能性があるからです。デーモンとの契約については、コラム「デーモンとの契約」（⇒310頁）を参照してください。なお、術者以外のキャラクターがデーモンと契約する事も可能です。

効力値	15～19	20～29	30～39	40～49	50以上
「最大レベル」	5	7	8	9	10

魔神反応表

2d6+デーモンのレベルの半分	反応
3～5	卑屈：召喚者に媚びへつらいながら、足元をすくう機会を伺います。
6～9	敵対：暴力的にふるまい、好き勝手しようとします。
10～12	誘惑：自身の有用さを説き、契約を持ち掛けます。
13～15	苛々：自身が召喚された事に苛立ち、重い代償を伴う契約を結ぶか、そのまま死ぬかを術者に選ばせます。
16以上	皆殺し：その場の生きとし生けるものすべてを、戯れに皆殺しにしようとします。

詠唱	三度（みたび）重ねて誰何（すいか）する。背きし者よ、全てを打ち捨て戦う者よ、愛欲に目覚めし者よ。何も言わず、語らず、知られざる門の彼方より来たれ。
触媒	なし

デーモンとの契約

魔神（デーモン）とそれを呼び出した者との契約の形は、千差万別という他ありません。血に飢えた獣のような悪鬼、比較的穏やかな夢魔、人々を塵芥としか思わぬ上位デーモン。これらがすべてデーモンとして扱われる上に、個体ごとに性格や嗜好にも違いがあります。ただし、「契約に関して嘘はつかない」という点は、奇妙にすべてのデーモンで共通して

おり、またよく結ばれる契約のパターンも存在します。ですがいずれにせよ魔神は狡猾です。「嘘をつかないならやりこめられる」と思い込んだ契約者の多くは、例外なく魔神によって破滅しています。

次に示すのは、デーモンとキャラクターの契約の類型です。

この説明では、デーモンと契約するキャラクターを「契約者」と呼びます。デーモンとの契約には、１日の時間がかかります。

《解呪（ディスペル）》（⇒基本３２６頁）、《治癒（リフレッシュ）》（⇒３０２、３０５頁）などの効果で、デーモンとの契約が解除される事はありません。《降神（コールゴッド）》（⇒２９８頁）なら、適切な代償を支払えば強制的な解除が可能です。

通常の契約（ＰＣの選択できる契約）

デーモンとの契約で最も安全とされているのが、「供物を捧げる代わりにその力を借りる」という契約です。

ＰＣが結べる契約は、基本的にはこの形式になります。

この契約を結んだデーモンは、契約者を主とする「支配状態（弱）」（⇒１１２頁）となり、契約者の命令に従います。ただし、この「支配状態（弱）」は、契約を継続している限りは解除されません。

契約者が死亡するとデーモンとの契約は終了し、一切の義務から解き放たれます。こうして解き放たれたデーモンは現世で災いを成す事もあれば、もう飽きたとばかりに幽界に帰っていく事もあります。

デーモンの求める供物はさまざまですが、最終的には金銭で購入する事が可能です。買えないものを供物とするのは、「特殊な契約」となります。必要な供物の値段は、契約を結びたいデーモンの「知能」によって異なります。

デーモンの「知能」と、そのデーモンと契約を結ぶために必要な供物の標準的な値段は、次の表で確認してください。デーモンが呪文を使用できる場合、値段はさらに２倍になります。ただし、ＧＭは、シナリオの都合や状況に応じて、供物の値段を変更しても構いません。

供物の価格表

デーモンの知能	供物の値段(銀貨)
「命令による」「本能のまま」「低い」	(デーモンのレベル×50)枚
「人並み」	(デーモンのレベル×100)枚
「高い」	(デーモンのレベル×200)枚

契約のために使用された供物は、基本的には失われます。しかし、契約を強化したり維持したりするための依り代として、失われない場合もあります。あるいは、魔法陣や刻印などの魔法の儀式に使用されたものが依り代となる場合もあります。

こうして依り代を用いる場合、より強力なデーモンとの契約が可能になる事もあります。ただし、依り代が破壊されると、デーモンとの契約が終了してしまうため、注意が必要です。

依り代を用いる場合の契約について、あるいは、依り代が破壊された場合の処理については、シナリオの都合や状況、デーモンの性格や嗜好などを考慮して、GMが決定してください。

デーモンと封具

デーモンの契約者は、好きなアイテム1つを選択して、そのデーモンの「封具(ほうぐ)」として扱う事ができます。もし依り代があるなら、ほとんどの場合、依り代が封具となります。一般的な封具として「契約書」「彫像」「指輪」があります。

封具は、デーモンの仮宿であり、デーモンは自身の主行動を使って、「近接距離」内の封具に入る事ができ、また封具の「近接距離」内に出現する事ができます。封具に入っている時、デーモンの体積や質量は0として扱います。

一度決めた封具を決め直すには、そのデーモンと契約するのに必要な「供物の10分の1」の値段の供物を捧げる必要があります。

封具が破壊されたり消費されたりした場合、デーモンとの契約は即座に終了します。もしデーモンが入った状態の封具を盗まれるなどした場合、デーモンはそのまま契約が終了するのを待ちます。

デーモンが封具に入った状態で契約が終了したら、即座にデーモンは封具から解放されます。解放されたデーモンは、その後に出会った何者かと新たに契約を結ぼうとする事もあります。

特殊な契約

GMは、さまざまな契約を考案して、デーモンに提案させても構いません。あるいは、PCの方から提案された特別な契約を了承する事もできます。

このような特別な内容の契約を提案したり、了承するかどうかを判断したりする場合は、そのデーモンの性格や嗜好を考慮した上で、以下の説明を参考にしてください。

例えば、生命力や呪文使用回数など、一部のステータスを低下させる事で供物としても構いません。特殊な供物を求められ、そのために冒険するという事もあるでしょう。

デーモンの契約をそのまま受け入れる事で、契約にかかる時間を省略する事も可能ですが、その結果は契約者にとって歓迎できないものとなるでしょう。時には、悲惨な結果を招く事にもなり得ます。

さらに、残虐なデーモンは、他者の血や人命を求める事もあります。守られるべき子供や女性、そして契約者の縁者は価値のある供物として扱われます。

こうした契約は、「自らが代償を支払うなど愚の骨頂」とばかりに、契約者側から持ちかけられる場合もあります。しかし、ほとんどの場合は、契約者の堕落を愉しむために、デーモンから持ちかけます。なお、当然ながら、他者を（特にその命を）供物として捧げる事は邪悪な行いです。露見すれば、犯罪者として捕縛や討伐の対象となります。

一方で、強大な魔神にも関わらず、契約者に従順に付き従う事もあります。ただの気まぐれだったり、戦う事が大好きだったりと、理由はさまざまです。逆に呼び出した者の方が圧倒的に強ければ、下位のデーモンなら平伏して従う事もあるでしょう。ただし、それに気をよくして契約内容の精査を怠れば、破滅を招き寄せる事になります。

また、特別に価値の高い供物や依り代を用いるなどした特殊な召喚や契約によって、術者の力量をはるかに超えるデーモンを呼び出す事もあります。多くの場合、そのようなデーモンは不安定な存在であり、契約者を倒したり、契約を維持するために使われた依り代や魔法陣などを破壊したりする事で、送還する事ができます。

死王（ダンジョンマスター）	死霊術	創造呪文（なし）	難易度	30

自らの領域であるダンジョンを1つ、創り出します。

効果：特定の儀式を行う事で、建造物や洞窟といった形でダンジョンを1つ創り出します。

このダンジョンの内部は、生死の境界が曖昧な異界と化し、怪物、罠、そして、財貨が時間の経過とともに自然発生的に出現します。

術者は、ダンジョン内の全ての死と死体を自分の力にできます。

儀式の内容や、創り出されるダンジョンの構造や仕掛け、内部に出現する怪物や財貨などの詳細は、PCの希望を考慮した上で、最終的にはGMが決定してください。

この呪文で創り出されるダンジョンは、行った儀式や術者の在り方を色濃く反映したものになります。すなわち、どんなダンジョンを創り出したいかによって、行わなくてはならない儀式の内容が変化するわけです。

こうして創り出されたダンジョンでは、術者が死亡すると、以後は、怪物や罠、財貨が発生しなくなります。しかし、ダンジョンの構造自体はそのまま残ります。このため、術者がいなくなったダンジョンに、怪物が棲み着いてしまう事もあります。

詠唱	特定の詠唱はありません。八陣の九番目に座す始まりの者の御業に何処まで近づけるか、術者が考えて呪文を唱えましょう。
触媒	あり（GMが設定）

保存（プリザベーション）	死霊術	支配呪文（生命、時間）	難易度	15

生物を眠らせ、そのまま命を永らえさせます。

効果：「射程：30m」の「対象：生物1体」を眠らせます。ただし、対象はこの効果に同意していなければなりません。《保存》を使用する際には、術者はあらかじめ呪文の効果を解除する方法を決めておく必要があります。

この効果で眠っている間、対象は老化や代謝を含むすべての時間経過による生体の状態変化が発生しなくなります。これによって、死に瀕しているキャラクターを治療の目処がつくまで眠らせておく事が可能です。しかし、新たな攻撃や呪文の効果からは守られません。もし眠っている対象が攻撃を受けた場合、通常どおりにダメージを受けます。そして、「負傷数」が「生命力の2倍」以上になると「瀕死」（⇒122頁）になります。

また、他のキャラクターが死亡する瞬間に、この呪文を使用できます。この場合、特別に主行動は消費せず、呪文行使判定の基本値は「魂魄反射」を使います。これによって、対象は「瀕死」（⇒122頁）の状態で眠りに就きます。

《保存》の効果は、呪文を使用した時に決定した方法で解除するか、「持続時間：10年」が経過するまでの間、対象は眠りから目覚める事はありません。あるいは、《解呪》などの呪文の効果を消し去る効果によって、《保存》の効果が取り除かれた場合は目覚めます。ただし「瀕死」（⇒122頁）の状態にある時に《保存》が解除されると、対象は死亡します。「瀕死」の状態にある対象を安全に目覚めさせるためには、《蘇生》（⇒302頁）が必要です。

詠唱	糸車の針　毒の林檎　茨はなく　口吻（くちづけ）もなく
触媒	なし

屍鬼（リバイブ）	死霊術	創造呪文（生命）	難易度	15

死体1つの血肉を元にアンデッドを創り出します。

効果：「射程：近接距離」にある「対象：死体1つ」に対して使用し、怪物レベルが『最大レベル』以下の「分類：アンデッド」に属する怪物1体を創り出します。

この時、創り出されたアンデッドは「知能：本能のまま」に変更されます。ただし、呪文行使判定の効力値が「40以上」だった場合は、創り出したアンデッドに自我を持たせる事もできます。自我を持たせたアンデッドは「知能：人並み」になります。

いずれの場合も、この呪文で創り出されたアンデッドは、次のラウンドから自らの本能や意思に従って行動するため、術者が命令する事はできません。

また、この呪文を「対象：術者」に使用する事もできます。その場合、術者はアンデッドになります。アンデッドになった術者は、自身のデータを選択したアンデッドの怪物としてのデータに、永続的に変更します。ただし、術者は自我を保ち続けているため、知能は「人並み」として扱います。もし、術者の知力点が「5以上」だったら、知能は「高い」に変更されます。

また、この呪文を死体に用いる事で、死体を修復して美しく保つ事が可能です。身体の8割ほどが残っていれば、傷一つない状態に復元でき、腐敗もしなくなります。この使い方をする場合、「死体を利用できる条件」（⇒290頁）を無視して構いません。

この効果は、術者にも任意には解除できず、《解呪（ディスペル）》などの効果によって解除されるまで永続的に持続します。

効力値	15～19	20～29	30～39	40～49	50以上
『最大レベル』	5	7	8	9	10

詠唱	永久（とわ）に美しく、乙女には死が似合う
触媒	あり（燃料、雪玉、泥団子、風船、ガラス玉、インク瓶）

新しいアイテム

アイテムの鑑定について

本書に掲載されているアイテムの中には、その効果に「鑑定ｎ」と表記されているものがあります。

これは、その効果を知るために鑑定判定（⇒基本２７８頁）を必要とするアイテムである事を表しています。「ｎ」が鑑定判定の目標値です。この表記のないアイテムは、鑑定判定なしに、その正体がわかります。

鑑定判定に失敗したアイテムは、見た目が近い普通のアイテムだと認識してしまいます。その見た目から使い方を類推するなどして、実際に使ってみなければ、その効果を知る事ができません（ＧＭ判断）。

従来アイテムの鑑定指針

ＧＭは、基本ルールブックに掲載されているアイテムについても、その真偽や効能を知るために、ＰＣに鑑定判定を求めても構いません。

ただし、一般的に流通しているアイテムについては、鑑定判定を必要としません。

ここでは、基本ルールブックに掲載されているアイテムの中で、鑑定判定を必要としてもおかしくないアイテムと、その目標値を例示します。

魔法の武器、鎧、盾

魔法の武器（⇒基本３９２頁）、魔法の鎧（⇒基本３９２頁）、魔法の盾（⇒基本３９３頁）は、その真偽を見極めるために鑑定判定が必要

な事が多いでしょう。
　まず、鑑定判定の達成値が「12以上」であれば、それが「魔法の武器、鎧、盾＋1～＋3のいずれか」である事を判別できます。
　そして、＋1なら「目標値14」、＋2なら「目標値16」、＋3なら「目標値18」の鑑定判定に成功すれば、そのアイテムが＋1～＋3の、どの魔力を持っているのかを知る事ができます。

魔法の道具

　魔法の道具（⇒基本408頁）の真偽や使い方を見極めるためにも、鑑定判定を必要とする事があるでしょう。
　まず、鑑定判定の達成値が「12以上」であれば、それが魔法の道具である事を判別できます。
　そして、実際にどのような効能や使い方をするものであるのかを知るには、その魔法の道具の「値段（銀貨）」で決まる目標値での鑑定判定に成功している必要があります。

魔法の道具の値段（銀貨）	鑑定判定の目標値
499枚以下	14
50～999枚	16
1000～4999枚	18
5000～24999枚	20
25000枚以上	22

鑑定費用

　PCが鑑定判定に失敗した場合、専門家に鑑定してもらう事ができます。
　鑑定に必要な費用は、鑑定判定の目標値が高いほど、高額になります。GMは、次の「鑑定費用の目安表」を参考にして、鑑定費用を決定してください。
　ただし、後述する「希少な装備品（⇒327頁）」などで紹介されている「非売品」のアイテムについては、この鑑定費用に当てはまらな

いため、GMが判断してください。

　鑑定者が善人であれば、何物にもかえがたい稀少品を目にすれば、鑑定料金を求めずにその稀少価値を教えてくれるでしょう。逆に鑑定者が悪人であれば、最低の銀貨10枚以下の鑑定料でデタラメな結果を伝えた後に「ガラクタ同然だが、可哀そうだから自分が買い取る」と騙しにかかるかもしれません。

鑑定費用の目安表

鑑定判定の目標値	鑑定の費用（銀貨）	鑑定判定の目標値	鑑定の費用（銀貨）
9以下	5枚	18～19	60枚
10～11	10枚	20～21	80枚
12～13	15枚	22～23	100枚
14～15	25枚	24～25	120枚
16～17	40枚	26以上	200枚以上

　鑑定費用は、都市や街の規模によっても変わります。多くの鑑定人が商いをしている大きな都市や街では、費用は低くなるでしょうが、競合相手のいない辺境地域や小さな町などではより高額になる可能性があります。また、小さな村や集落には、そもそも鑑定が行える人がいない事もあるでしょう。あるいは、頻繁に鑑定を依頼しているのなら、お得意様として、鑑定費用を安くしてもらえるかもしれません。

　GMは、PCたちが拠点としている都市や街の環境、鑑定人の性格、PCと鑑定人の関係などを考慮して、鑑定費用を決定してください。

　PCが鑑定料を支払えない場合、専門家はそのアイテムの鑑定に必要な費用を教えてくれるだけで、アイテムの正体や使い方については教えてくれません。

一般的な装備品

新しい一般的な装備品（武器、鎧、盾）のデータです。これらの装備品は、小さな町でも通常の価格で手に入ります。

近接武器

片手剣

鏃剣（バーブ）

片手剣／軽

用途	片手	属性	刺	威力	1d3+3
命中修正	−2	射程	近接	値段（銀貨）	30枚or300枚
効果	刺突（+1） 祝福されていない鏃剣は、銀貨30枚で購入できる。 しかし、祝福された鏃剣は、銀貨300枚である。祝福された鏃剣は、分類が「デーモン」または「アンデッド」である対象を攻撃する場合、「命中修正+2（合計0）、威力+2」のボーナスを得ます。				

はるか東洋の秘境からもたらされた、風変わりな短剣です。
神々の装飾が施された握りと、複数の羽を組み合わせた鏃のような刃を持ちます。
この形状からまったく斬撃に適しておらず、刺突にしか使うことができません。
ですがその多くは祝福された護符であり、悪霊や魔神を退ける大きな助けになるとされます。

腎突剣（キドニーダガー）

片手剣／軽

用途	片手	属性	刺	威力	1d3+2
命中修正	−1	射程	近接	値段（銀貨）	35枚
効果	投擲適用、刺突（0）				

腎臓を貫くもの、あるいは親切な短剣という意味の、細く尖った短剣です。
鎧を抜いて内臓を貫き、敵を安楽に仕留める事からこの名がつけられました。
鎧通しの一種ですが、その中でも小振りで、一見して普通の短剣にしか思えません。

蛇腹剣（ウルミ）

片手剣／軽

用途	片手	属性	斬	威力	1d6+1
命中修正	−3	射程	近接	値段（銀貨）	40枚
効果	強打･斬（+1） 攻撃命中時、算出ダメージが「対象の装甲値の2倍」点を超えた場合、ダメージにさらに+3点します。				

「雷鳴」を意味する名を持つ、まるで鞭のように大きくしなる奇怪な長剣です。
鋼鉄の撥条めいた、あるいは蛇の腹めいて幾重にも連なった、恐るべき刃を持っています。
この刃は振り抜くことで鞭のように鋭く飛び出し、相手を打ち据え、肉を弾き飛ばします。
その特性から胴や腰に巻いたり、普通の長剣に偽装して、隠し持つ者も多いです。

切削剣（クディ・タランチャグ）

片手剣／軽

用途	片手	属性	斬刺	威力	1d6+2
命中修正	−2	射程	近接	値段（銀貨）	40枚
効果	投擲不可、強打･斬（+0）、刺突（+0） 大型の工具の必要な手仕事判定（GM判断）に+1のボーナスを得ます。				

南洋で用いられる長剣の一種です。
特徴的なのは鳥の嘴のように突き出した刀身で、また柄も長いものが一般的です。
ただ振り回すだけでも十分な威力を発揮する他、工具としても用いられます。

双刃剣（ハラディ）

片手剣／軽

用途	片手	属性	斬刺殴	威力	1d6+1
命中修正	−1	射程	近接	値段（銀貨）	40枚
効果	投擲不可、強打･斬（+0）、強打･殴（+0）、刺突（+0）				

はるか東方で用いられているという、柄の両端に二つの刃がある剣です。
刺す刃と斬る刃の二つ、あるいは刃を持った護拳をつけて三つの刀身が備わっています。
この武器の正しい扱い方については、あまりにも奇異な形状からか、良くわかっていません。
赤い月と緑の月を表しているとも言われますが、眉唾でしょう。

首狩剣（マンダウ）

片手剣／重

用途	片手	属性	斬殴	威力	1d6+2
命中修正	−2	射程	近接	値段（銀貨）	45枚
効果	投擲不可、強打･斬（+2）、強打･殴（+2）				

南洋の蜥蜴人などが、敵の首を刈り取る際に用いる長剣です。
多くは牙や骨でできた握りに、装飾の施された鉈のような大きな刃を持ってます。
特徴的なのは柄頭で、大きく刃側に突き出し、振り回す時に適した重心になっています。

鎌剣（ケペシュ）

片手剣／重

用途	片手	属性	斬	威力	1d6+2
命中修正	−2	射程	近接	値段(銀貨)	50枚
効果	強打・斬(+1) 攻撃対象の盾受け判定に−2のペナルティを与えます。				

東方の砂漠などで用いられる、大きくS字型に湾曲した片刃の長剣です。
鎌のような見た目をしていますが、鎌と違い、丸みを帯びた外側に刃がついています。
そのため元は戦斧だったのではないかと推測されていますが、定かではありません。
この湾曲を利用し、敵の盾を引き剥がしたり、盾越しに斬りつけるなどが可能です。
また戦車などに乗って振り回すのにも適しているようです。

魚骨剣（チャークー）

片手剣／軽

用途	片手	属性	斬	威力	1d6
命中修正	−1	射程	近接	値段(銀貨)	50枚
効果	受け流し(+1) 「魔法の武器」ではない片手剣や両手剣（または、それに類する武器。GM判断）による攻撃に対して、魚骨剣による受け流しが成功した場合、相手の武器は「破損状態」（⇒130頁）になり、威力に−2されます（威力0以下まで累積）。				

魚の背骨のように細かく分かれた、両刃の櫛状をした剣です。
攻撃にはあまり向いておらず、相手の剣を受け、絡め取り、へし折るために用いられます。
突剣術で用いられる短剣にも似ていますが、こちらは長剣かつ両刃である点が異なります。
あまりに複雑な刀身のため鞘が無く、腰帯に留め金で下げるしかありません。

斧

長鈎（バトルフック）

斧／軽

用途	両手	属性	殴	威力	1d3+1
命中修正	−1	射程	近接	値段(銀貨)	20枚
効果	投擲不可 長鈎による攻撃が命中した場合（盾受け判定に成功している場合も含み）、長鈎で攻撃を行った者は、対象を受動側として、怪力判定（⇒基本150頁）による「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行えます。長鈎での攻撃者が、この判定に勝利すれば、対象は「転倒」（⇒120頁）します。ただし、盾受け判定に成功した場合のみ、対象は盾を手放す事で「転倒」を免れます。				

農民上がりの民兵など、ろくな訓練も受けていない未熟な素人が扱う武器です。
長い柄をつけただけの鈎で、相手を引っ掛けて転ばすことしかできません。
ですが合戦では存外に役に立つものです。

大鋏（バトルシザー）

斧／軽

用途	両手	属性	斬	威力	2d6+2
命中修正	−4	射程	近接	値段(銀貨)	70枚
効果	投擲不可、強打·斬(+2)				

よくわからない武器です。腕に固定し、肘の曲げ伸ばしに応じて開閉する鉄の鋏です。
剣奴の装備として考案されたのか、趣味人の発明したものなのか、派手なのは確かです。
実用性についてはよくわかりませんが、実際の切断力としてはなかなかのものです。
見た目と威力から愛好家も少なくないようです。使いこなせるかはともかく。

槍

競技槍（ブールドナス）

槍／軽

用途	片手	属性	刺	威力	1d6+1
命中修正	−2	射程	近接	値段(銀貨)	20枚
効果	長大、投擲不可、刺突(+1) 競技槍は、その使用者が騎乗用生物に乗っている時にだけ、武器として使用できます。 競技槍による攻撃の命中判定に、「大成功」または「大失敗」した場合、この武器はダメージの解決を行った後に壊れて使い物にならなくなります。				

ジョスト、つまり馬上槍試合などに用いられる、使い捨ての騎兵槍です。
一見して派手に塗装された騎兵槍なのですが、木や紙、革などの軽い素材で作られています。
また中身は空洞で、激突した際に砕け散ることで衝撃を和らげ、騎手を保護します。
そのため威力は本物と比べるべくもないのですが、本物より扱いやすいのは確かです。

鯨尾槍（フルーキング）

槍／重

用途	両手	属性	斬刺	威力	2d6
命中修正	−2	射程	近接	値段(銀貨)	30枚
効果	投擲不可、強打·斬(+1)、刺突(+1)				

細く平たい刃を持った槍です。甲板刃(デッキスパッド)とも呼ばれます。
主に船上で鯨や海獣を相手取る時の装備でしたが、その後、水戦にも用いられました。
その刃の形状から、突きを放つことで同時に切断することが可能になっています。

騎乗槍（ランス）

槍／重

用途	片手	属性	突	威力	3d6+2
命中修正	−6	射程	近接	値段(銀貨)	60枚
効果	長大、投擲不可、刺突(+2) 騎乗用生物に乗っている騎手にしか使用できません。				

騎士たちが馬上にて持つ大型の槍のことです。
円錐形の穂先と、槍を構えて鎧に固定するための重心を兼ねた大型の柄頭が特徴です。
激突の際の衝撃は凄まじく、まともに相手をしようとした歩兵は間違いなく死ぬでしょう。
戦場において騎兵が最強の兵科の一つである、その所以です。

棍杖

刺股（マンキャッチャー）

棍杖／重

用途	両手	属性	殴	威力	1d6
命中修正	なし	射程	近接	値段(銀貨)	20枚
効果	投擲不可、受け流し(+0)、拘束				

大きな二股の穂先を持つ、長柄の捕具です。
穂先を使って相手を押さえ込んだり、壁に押し付けたり、袖を絡め取るのに用います。
尚、拘束し続けるにはずっと相手を刺股で押さえ込んでおく必要があります。
その後にどうするかを考えると、やはり一人で振り回すものでは無いようです。

九尾鞭（ナインテイル）

棍杖／軽

用途	片手	属性	殴	威力	1d3+2
命中修正	−1	射程	近接	値段(銀貨)	30枚
効果	投擲不可、強打・殴(+1)				

九つ、あるいはそれ以上の本数に分かたれた茨のような鞭です。
主に罪人への鞭打ちなどに用いられ、傷よりも苦痛を与えることを目的としています。
そのため苦痛の神を奉じる信者は、朝な夕なにこの鞭で己を叩いて祈りを捧げるようです。

十手（テン・ハンズ）

棍杖／軽

用途	片手	属性	殴	威力	1d3+1
命中修正	なし	射程	近接	値段(銀貨)	35枚
効果	受け流し(+0) 「魔法の武器」ではない片手剣や両手剣（または、それに類する武器。GM判断）による攻撃に対して、十手による受け流しが成功した場合、相手の武器は「破損状態」（⇒130頁）になり、威力に−2されます（威力0以下まで累積）。				

無骨な金棒の握りに小さな鈎を備えた警棒、捕具の一つです。
十種類の使い方があるとされ、装備として愛用している衛兵も少なくないようです。
吟遊詩人の講談などでは身分証扱いされていますが、平時から持ち歩くものではありません。
なお、変わったものでは幻（マロホシ）と呼ばれる折畳式の十手もあります。

仕込杖（ソードステッキ）

棍杖(片手剣)／軽

用途	片手	属性	殴(片手剣時：刺)	威力	1d3(片手剣時：1d6)
命中修正	+1(片手剣時：−2)	射程	近接	値段(銀貨)	50枚
効果	「鑑定14」。鑑定判定に失敗すると、普通の杖のように見えます。 普段は「棍杖」として使いますが、芯に細い剣が仕込まれています。抜刀時は「片手剣」として扱い、「刺突(+2)」を得ます。				

内部に細身の剣を仕込んだ杖です。
社交界などに赴く紳士淑女の護身用として、家伝の剣を拵え直したものが多いです。
隠し武器ですので、理由なく持ち歩いている事がバレると、不審な目で見られるでしょう。

刻印の杖（マークドスタッフ）

棍杖／軽

用途	両手	属性	斬殴	威力	1d3+1
命中修正	+1	射程	近接	値段（銀貨）	55枚
効果	受け流し(+1) 死霊術の呪文行使判定に+1のボーナスを得ます。				

死人占い師が持ち歩く杖です。亡骸に印をつけられるよう石突に細工がしてあります。
ある種の疫病を扱う医師が、患者に直接触れずに診察をする為のものに似ています。
事実病毒に犯され腐敗した死者を扱う時などにも、死人占い師はこの杖を用います。
そしてそれは医師や死人占い師が死者に払う敬意を、否定するものでは決してありません。

格闘武器

日傘（パラソル）

格闘／軽

用途	片手	属性	刺殴	威力	1d3
命中修正	なし	射程	近接	値段（銀貨）	18枚
効果	受け流し(+1)				

日よけのために用いる、装飾がほどこされた布製の傘です。
遮光性が高い反面、水漏れなどを起こすため、雨具には適しません。
上流階級の子女などが好んで持ち歩く、ある種のステータスです。

飛鐃（フライングシンバル）

格闘／軽

用途	両手	属性	斬	威力	1d3+3
命中修正	なし	射程	20m	値段（銀貨）	30枚
効果	投擲適用、受け流し(+0)、強打･斬(+0)、斬落 「鑑定14」。鑑定判定に失敗すると、普通の楽器のように見えます。楽器としては「鈴鼓(⇒344頁)」と同じ性能として使用できます。				

一見して楽器のように思える、紐で繋がれた二枚の金属円盤です。
円盤の縁は鋭く研がれた刃となっており、これを振り回すことで戦う近接武器です。
なお実際に楽器として打ち鳴らす事もできます。

手鉤（フック）

格闘／軽

用途	片手	属性	斬殴刺	威力	1d3+2
命中修正	−1	射程	近接	値段（銀貨）	60枚
効果	投擲不可、受け流し(+0)、強打･斬(+0)、強打･殴(+0)、刺突(+0) 手鉤による攻撃が命中した場合（盾受け判定に成功している場合も含み）、手鉤で攻撃を行った者は、対象と怪力判定(⇒基本150頁)による「達成値の較べ合い」(⇒基本132頁)を行えます。手鉤での攻撃者が、この判定に勝利すれば、対象は「転倒」(⇒120頁)します。ただし、盾受け判定に成功した場合のみ、対象は盾を手放す事で「転倒」を免れます。 ※手鉤の入手には、鉱人(ドワーフ)へのコネが必要です(GM判断)。 ※手鉤は、武技〈盾砕き〉(⇒217頁)使用時には「戦槌」として扱えます。				

相手を引き倒す、あるいは盾や武器を引き剥がす為に用いられる手持ちの鉤です。
鎚や棍棒などと併用して振るう、鉱人の兵科「盾砕き」の武器として知られています。
東洋ではこれを専門に扱う武芸などもあるとされます。義手にするにはいささか不便です。

遠隔武器

投擲武器

吹き矢（ブロウパイプ）

投擲／軽

用途	両手	属性	刺	威力	1d3−1
命中修正	なし	射程	20m	値段(銀貨)	20枚
効果	投擲専用、「針矢」を消費します。 ※「針矢」は10個で、銀貨4枚です。				

小枝ほどの長さの筒です。より長いものもあります。
片側に息を吹き込み、反対側から針状の矢を発射します。
威力が低いため、針矢に毒を塗布することも多いです。
ですが音を立てずかさばらない事から、これを狩猟に用いる人々もいます。
そしてもちろん、暗殺に用いる仕掛人たちも存在します。

流星錘（メテオハンマー）

投擲／軽

用途	両手	属性	殴	威力	1d3+1
命中修正	−2	射程	10m	値段(銀貨)	20枚
効果	投擲専用、強打・殴(+0)。 命中判定の結果が「大失敗」ではない場合、敵に命中しても回避されても手元に戻ってきます。「大失敗」した場合は敵の足もとに落ちますが、後で回収できます。				

先端に錘の着いた紐です。
本当にただそれだけなのですが、暗器の一種であり、これを扱う武術も存在します。
また大道芸にも用いられるため、一見して武器と気づかれないことも多いです。

吹き矢笛（ブロウフルート）

投擲／軽

用途	両手	属性	刺	威力	1d3−1
命中修正	−1	射程	10m	値段(銀貨)	50枚
効果	「鑑定14」。鑑定判定に失敗すると、普通の「笛(⇒344頁)」のように見えます。実際に「笛」としても使用できます。 投擲専用、「針矢」を消費します。 ※「針矢」は10個で銀貨4枚です。				

縦笛としての機能を持ち合わせた、短い吹き矢です。
暗殺に用いられる武器のため、携帯に気づかれると良くない事になるでしょう。

棒火矢（マイスール・ロケット）

投擲／重

用途	両手	属性	殴	威力	2d6+3
命中修正	−4	射程	60m	値段(銀貨)	290枚
効果	投擲専用、受け流し不可、長大 棒火矢は使用すると失われます。 棒火矢による攻撃が命中したかどうかに関係なく、この武器の攻撃対象の「半径5m」以内にいるすべてのキャラクターも全員がこの武器の攻撃に対して回避判定か盾受け判定を行わなければなりません。この武器の攻撃対象ではないキャラクターが、この武器の攻撃に対して回避判定に失敗するか、盾受け判定を行うか、そもそも防御行動を行わなかった場合には、「2d6+3」点の殴属性のダメージを受けます（本来の攻撃対象以外には、効力値によるダメージの増加は適用しません）。				

長い柄の先端に、火の秘薬を詰めた鉄製の弾頭を取り付けた、恐るべき飛び道具です。
着火すると猛烈な速度で飛翔し、その勢いで柄を四方八方に振り回して敵をなぎ倒します。
秘薬の燃焼はあくまでも飛ばすためで、この柄の威力こそが脅威的です。値段も驚異的です。
矢避けや風の守り、雨に弱く、また制御も難しいため、状況を見極めて用いるべきでしょう。
というより普通に火の玉（ファイアボール）の呪文でも投げつけた方が良いかもしれません。
尚マイスールとは水牛の頭を持つ魔神で、この魔神を屠った為にその名が与えられました。

弩弓

連弩（リピーティング・クロスボウ）

弩弓／重

用途	両手	属性	刺	威力	1d6+1
命中修正	なし	射程	40m	値段(銀貨)	90枚
効果	刺突(+1)、速射(−4) 「太矢（ボルト）」を消費します。「太矢（ボルト）」を合計10個消費すると、次の10個を装填するために、主行動を1回費やさなければなりません。 ※「太矢(ボルト)」は10個で銀貨10枚です。				

特殊な機構により連射が可能な弩です。
箱状の弾倉を持っており、これには10本の太矢を装填しておくことができます。
通常の弩よりも大型で射程が短く、弾倉が空になると別の弾倉を装填しなければなりません。
ですが、市街地で使うならこれで十分とする向きもあります。

弭槍（ブレードボウ）

弩弓(槍)／軽

用途	両手	属性	刺	威力	2d6−1(槍使用時:1d6+2)
命中修正	なし(槍使用時：−1)	射程	100m(槍使用時:近接)	値段(銀貨)	120枚
効果	長大、刺突(+2)、速射(−4) 槍使用時：長大、刺突(+2) 弩弓であるのと同時に、「槍／軽」としても使用できます。				

弓の両端に小さな刃を取り付けた、遠近両用の武器です。
敵が接近した時、あるいは弦が切れた時に、これを槍として用いる事ができます。
しかし逆にそうなるまで敵を仕留める自信が無いという事のため、未熟者の証とされます。

小型盾

殺盾（シンガータ）

小型盾(木)／軽

盾受け修正	+3	盾受け値	+3	隠密性	悪い	値段(銀貨)	50枚
効果	受け流し(+2) 小型盾であるのと同時に、以下のデータを持つ武器として使用できます。						
円形の盾の両端に、一角獣の角めいた鋭い棘を伸ばした、攻防一体の盾です。 名前通り殺すための盾なのですが、いささか大きく、かさばるのが難点です。							

殺盾（シンガータ）※以下、武器としてのデータ。

槍／軽

用法	片手	属性	刺	威力	1d6+1
命中修正	−2	射程	近接	値段(銀貨)	−
効果	刺突(+1)				

希少な装備品

数が限られていて希少性が高かったり、いわくつきであったりするため、入手が困難な装備品（武器、鎧、盾）と矢弾のデータです。

希少アイテムの購入指針

ここに掲載されている装備品と矢弾は、プレイヤーが充分な資金を用意していても、購入するためには必ずGMの許可が必要です。

ＰＣの強さと、これから登場する予定の怪物の強さとを比較して、明らかに怪物のほうが強すぎるなど、「バランス的に必要だ」とGMが判断したのなら、購入に許可を出しても構いません。しかし、「バランス的に不要」、または「まったく判断がつかない」場合は、却下しても構いません。

それでも、GMが迷うようであれば、交渉判定で決めてもよいでしょう。交渉判定では、「知力集中」を基本値として「【交渉】によるボーナス」を加え、ＰＣがいる場所（街の規模や中心都市からの距離など）によって目標値を決定します。ＰＣはこの判定を、欲しい希少

アイテム1個につき、8時間をかけて行います。
　村や宿場といった小さな集落なら「目標値24」、地方の小都市で「目標値22」、中規模の都市で「目標値20」、誰もが知る大都市で「目標値18」程度に設定するのが妥当でしょう。いったん判定に失敗すると、「3d6」日間は、同じ集落で稀少アイテムが見つかる事はできないものとしてください。

非売品

　ここで紹介するアイテムの中には、値段に「非売品」と示された物があります。これら「非売品」のアイテムは、四方世界ににごくわずか——たいていは1つずつ——しか存在しません。基本的に、所在が明らかであったり、すでに誰かが所有者であったりするため、市場で流通することはありません。
　そのため、GMがこれらのアイテムを登場させる場合は、「迷宮の奥で見つけたり、たまたま手に入れた事で冒険に巻き込まれる」「問題を解決するために、これらの品を探し出さねばならない」「問題解決までの間、借り受ける」などの、シナリオソースとして考えるのがよいでしょう。

真銀(ミスリル)の装備品

真銀(ミスリル)の武器

「鑑定16～20」。魔法を用いて真銀（ミスリル）で作られた武器で、非常に軽く強靭である事が特徴です。
　真銀の武器は、「素手攻撃」と「投石」以外の、柔軟性を持たない素材でできたすべての形状の武器で存在します（GM判断）。
　通常は、木材を素材に用いている部分がある武器は、木材の部分も真銀となります。ただし、糸や布などの繊維質は真銀にできないため、繊維質を用いた部位がある武器については、真銀の武器が存

在しません。
真銀の武器は、「真銀の（武器の名称）＋ｎ」の形式で表記します。この場合、その武器の命中修正と威力に＋ｎのボーナスを与えます。
真銀の武器は、同時に「魔法の武器」かつ「銀の武器」としても扱われ、この武器によるダメージは魔法攻撃として扱います。
真銀の武器は、【過重行動】【体術】【隠密】【長距離移動】の技能が有効なすべての判定に対し、ペナルティも与える事はありません。また、真銀の武器は、その重さを問われる場面において、重さによるペナルティを被りません（GM判断）。
真銀の武器の値段は、通常の流通品を基準として、＋１で「８倍＋１６０」枚、＋２で「１６倍＋１６００」枚、＋３で「４８倍＋１６０００」枚です。
また、真銀の武器を鑑定する場合、＋１なら「目標値１６」、＋２なら「目標値１８」、＋３なら「目標値２０」の鑑定判定に成功しなければなません。この判定に失敗した場合、その武器が真銀製である事もわかりません。

真銀（ミスリル）の鎧

「鑑定１６～２０」。魔法を用いて真銀（ミスリル）で作られた鎧で、非常に軽く強靭である事が特徴です。
真銀の鎧は、「金属」の鎧にのみ存在します。
真銀の鎧は、「真銀の（鎧の名称）＋ｎ」の形式で表記します。この場合、その鎧の装甲値と回避修正に＋ｎのボーナスを与えます。また、「移動修正」と「過重」のすべての値が半減します（端数切り上げ。例えば、通常が「移動修正：－４」で「過重：７／１２」の鎧は、真銀の鎧ならば「移動修正：－２」で「過重：４／６」となります）。
さらに、真銀の鎧は隠密性が改善され、「普通」なら「良い」に、「悪い」なら「普通」になります。「良い」の場合には、それ以上は改善されません。
真銀の鎧は、同時に「魔法の鎧」かつ「銀の鎧」としても扱われま

す。
　真銀の鎧の値段は、通常の流通品を基準として、＋１で「8倍＋160」枚、＋２で「16倍＋1600」枚、＋３で「48倍＋16000」枚です。
　また、真銀の鎧を鑑定する場合、＋1なら「目標値16」、＋2なら「目標値18」、＋3なら「目標値20」の鑑定判定に成功しなければなません。この判定に失敗した場合、その鎧が真銀製である事もわかりません。

真銀（ミスリル）の盾

「鑑定16～20」。魔法を用いて真銀（ミスリル）で作られた盾で、非常に軽く強靭である事が特徴です。
　真銀の盾は、すべての盾に存在します。
　真銀の盾は、「真銀の（盾の名称）＋ｎ」の形式で表記します。この場合、その盾の「盾受け修正」と「盾受け値」に＋ｎのボーナスを与えます。
　さらに「真銀の盾」は隠密性が改善され、「普通」なら「良い」に、「悪い」なら「普通」になります。「良い」の場合には、それ以上は改善されません。
　真銀の盾は、同時に「魔法の盾」かつ「銀の盾」としても扱われます。
　真銀の盾の値段は、通常の流通品を基準として、＋１で「8倍＋160」枚、＋２で「16倍＋1600」枚、＋３で「48倍＋16000」枚です。
　また、真銀の盾を鑑定する場合、＋1なら「目標値16」、＋2なら「目標値18」、＋3なら「目標値20」の鑑定判定に成功しなければなません。この判定に失敗した場合、その盾が真銀製である事もわかりません。

魔法の近接武器

古龍飛刀（ザ・サード）

片手剣／軽

用途	片手	属性	刺	威力	1d3+4
命中修正	+2	射程	近接	値段（銀貨）	非売品
効果	「鑑定12」。投擲特化、速射（−6）、投擲する場合は射程25mです。 大きさや形状としては「短剣」として扱い、「短剣革帯」（⇒342頁）に収納する事が可能です。 この武器を投擲で【速射】する場合、投擲する武器はすべて「古龍飛刀」で統一しなければなりません。 ※この武器が「古龍飛刀」であることを知った者は、その所有者をただ者ではないと判断し、尊敬・畏怖・羨望などの感情を寄せる事があります。そうした者に対し、「古龍飛刀」の所有者は、交渉判定（⇒基本278頁）に+2〜+4のボーナスを得る事ができます（GM判断）。				

名もなき鍛冶屋がわずか数刻で鍛えた、何処にでもあるような投げナイフです。
しかしある英傑が必殺必中の投擲術に用いた事で、世にその名を知られるようになりました。
そのため無銘の短剣に過ぎませんが、今や武器名鑑の番付第三位に数えられているほどです。
この投げナイフは速射、抜き打ちに長けており、また良き武器である事に違いはありません。
ですが結局はその程度のもので、恐るべき魔力を秘めているわけではありません。
この武器を伝説たらしめているのは、相応しき使い手の腕あればこそです。
そこを理解しないままに、古龍飛刀を手にせんとする者は跡を絶ちません。

蜘蛛を恐れぬもの（グラフレックス）

片手剣／軽

用途	片手	属性	斬	威力	1d6+5
命中修正	なし	射程	近接	値段（銀貨）	非売品
効果	「鑑定12」。魔法の武器。投擲適用、受け流し（+1）、斬落 この剣は鞘から抜いて手にしている限り、刀身は青白い光と熱を帯び、使用者が「松明」（⇒基本398頁）を手にしているのと同じ状態として扱います。 「半径30m」以内に、「蜘蛛」または「蜘蛛の身体部位」を持つ怪物がいる場合、この武器は輝きを放ちながらうなりを上げ、鞘から飛び出し、使用者が手に保持した状態になります。同時に、それらの怪物に対して攻撃が命中した場合、この武器の威力は「2d6+5」点になります。どのような怪物が該当するかは、最終的にはGMが判断してください。 この剣は、あらゆる蜘蛛の糸を断ち、《粘糸（スパイダーウェブ）》（⇒基本308）の効果を消失させる事ができます。この剣の所有者は、主行動1回を費やすと、たとえ自分自身が蜘蛛の糸に絡まれていたり、《粘糸（スパイダーウェブ）》の効果を被っていたとしても、「半径5m」以内にいるキャラクター1人に対する「蜘蛛の糸による束縛などの効果」または「《粘糸（スパイダーウェブ）》の効果」を無効化します。				

厳しい装飾が施された独特な銀の柄と、闇を切り裂く、光輝く刃を持った曲刀（サーベル）です。
青白い刃には森人の言葉で「我は聖剣の末にして蜘蛛を恐れぬもの」と刻まれています。
その銘通り、グラフレックスは、あらゆる蜘蛛糸を一瞬の内に断ち切る力を秘めています。
刀身に触れた蜘蛛糸は、たとえ《粘糸》の呪文でも、燃えるように溶け落ちるでしょう。
また近くに蜘蛛に類する怪物を察知したなら、ひとりでに鞘から飛び出てくるといわれます。
蜘蛛を前にグラフレックスの刃は常にも増して冴え渡り、より鋭い切れ味を纏います。
青白い光を帯びて電光の如く輝き、低く唸るこの魔剣は「松明」と同じ効果をもたらします。
しかし本来の鞘に封じなければ、その光も音も、たちまちの内に漏れ出てしまうでしょう。

滅びの剣（ワン・ソード）

片手剣（戦槌）／軽

用途	片手	属性	斬殴(鞘収納時:殴)	威力	4d6+8(鞘収納時:1d6+2)
命中修正	+3(鞘収納時：+3)	射程	近接	値段(銀貨)	非売品
効果	「鑑定12」。魔法の武器、投擲適用、受け流し(+0)、強打・斬(+1)、強打・殴(+0) 鞘収納時：投擲不可、受け流し(+0)、強打・殴(+2) 鉛の鞘に収められた剣で、鞘に収めている状態では「片手剣」ではなく「戦槌」として扱います。 この剣の刀身からは有害な青い光を発していますが、鉛の鞘に収めている間はこの有害な光が遮断されます。 この剣が抜刀されている場合、「半径15m」以内に存在するすべての生物は敵味方を問わず、例えこの剣の青白い光を浴びていなくても、毎ラウンドの終了時に「1」点だけ負傷します。この剣の効果による負傷は、いかなる手段をもってしても「30日間」は回復しません。				

鉛の鞘に封じられた、青く燃えるような光を纏った刃を持つ、呪われし魔剣です。
その刃は重く鋭く、そして見ただけで致命に至るという毒の光を帯びている事で知られます。
しかし同時に魔剣の光はその主をも蝕んでいくため、実に恐るべき武器でもあります。
鞘に納められている限り危険はありませんが、近づけた聖印や護符は音を立てて軋みます。
そしてひとたび抜き放たれれば、必ずや周囲に死を撒き散らしていく事でしょう。
かつてある剣豪が、この魔剣を封じる為に旅立ち、地の果ての断崖絶壁に投じたとされます。
しかしその後も度々姿を現しており、もしかしたら数多く打たれたものなのやもしれません。
あるいはかの黒き剣同様、偏在する数多の魔剣の一つなのかもしれません。

疾風の隼（ファルコンソード）

片手剣／軽

用途	片手	属性	斬刺	威力	1d6
命中修正	−2	射程	近接	値段(銀貨)	非売品
効果	「鑑定12」。魔法の武器。投擲適用、受け流し(+0)、強打・斬(+0)、刺突(+1) この剣は1日に1回、合言葉を発する事で、ラウンド開始時に《加速》(⇒250頁、基本320頁、改訂は本書164頁)のような効果を使用できます。 合言葉を発した場合、使用者は移動力が2倍になり、先制力判定に+3されます。この効果によって「先制力：13」以上になった場合、先制力に−12した「第2の先制力」によって決定する行動順で、もう1回だけ手順を行えます。この《加速》の効果は、ラウンド終了時に失われます。				

一度振るうと二度剣風を起こすと言われる剣です。古の白金等級冒険者が振るったとも、それは滅びの剣だったのではとも噂されますが、かの人の武器は鉄の槍であったともされ、真偽定かではありません。

不壊なるもの（アンブレイカブル）

片手剣／重

用途	片手、両手	属性	斬刺殴	威力	1d6+3(両手使用時:2d6+2)
命中修正	−2(両手使用時:−1)	射程	近接	値段(銀貨)	非売品
効果	「鑑定12」。魔法の武器。投擲適用、受け流し(+0)、強打･斬(+1) 両手使用時：受け流し(+1)、強打･斬(+2)、強打･殴(+0)、刺突(+1) この剣は何があろうと壊れず、「破損」(⇒130頁)する事もありません。 この剣の新たな所有者は、この剣を手にした際、この剣に「宿敵を最大で3体まで」指定できます。その宿敵すべてを倒すまでの間、この剣は所有者に使われている場合にだけ「命中修正：+2、威力：+2」のボーナスを得ます。指定した宿敵をすべて倒すと、この剣の所有権は永久に失われ、ボーナスが失われます。また、海上、海中、及び、海から「100m」以内にある場合にも、この剣はボーナスを失います。				

これは一見して何の変哲もない、ただ歳月を経てきただけの無骨な長剣です。
しかしその剣は「決して壊れない」という力を宿す、知恵持つ魔剣に他なりません。
数多の戦場に在り、多くの戦士の手に握られてきたこの剣は、並ぶ者無き古強者です。
これと認めた主の手にあれば、この魔剣は三人の宿敵を屠るまでの助力を約束します。
知恵持つ魔剣には邪悪なものも多くありますが、彼はあくまで己の本分は剣と定めています。
使い手を惑わすことはなく、ただいくさ場において決して主を裏切らぬのが剣の在り方です。
少し話してみれば存外に無骨ながら、意外と紳士的な面を垣間見る事もあるでしょう。
それ故にこの剣を主と仰ぐ美しい娘が、魔剣の担い手を求め彷徨っていると噂されています。
真偽は不明ですが、もし魔剣を手にして戦場に向かうとしても、海戦は避けるべきでしょう。
彼は使い手と共に海底に沈んで数百年を過ごした事を、とても苦々しく思っているのです。

古の名剣（カシナート）

片手剣／重

用途	片手、両手	属性	斬刺	威力	1d6+4(両手使用時:2d6+4)
命中修正	なし(両手使用時:+2)	射程	近接	値段(銀貨)	15000枚
効果	「鑑定12」。魔法の武器。投擲適用、受け流し(+0)、強打･斬(+1)、刺突(+2) 両手使用時：受け流し(+1)、強打･斬(+2)、刺突(+3) この武器によるダメージを受けたキャラクターは、装甲値を半減させて負傷数を算出します。				

神代の頃、いにしえの名匠が鍛え上げたとされる業物の剣です。その刀身には幾重もの刃が連なって唸りをあげ、敵を粉微塵にすると言われます。

聖なる復讐者（ホーリー・アヴェンジャー）

片手剣／重

用途	片手	属性	斬刺殴	威力	1d6+3
命中修正	なし	射程	近接	値段(銀貨)	非売品
効果	「鑑定12」。魔法の武器。投擲適用、受け流し(+0)、強打･斬(+1) 攻撃対象が「アンデッド」の場合、「命中修正：+3(合計+3)、威力：+1d6+3(合計2d6+6)」のボーナスを得ます。				

不死なるものや亡者を再殺するために鍛え抜かれた剣です。代々の所有者の意志や決意が込められており、その刃はアンデッドに対する滅びの概念となっています。死人占い師が持ち歩いていた事もあり、その際は円匙に偽装していたといわれます。

高揚の戦旗槍（ヴァルキリー・フラッグ）

槍／重

用途	両手	属性	刺殴	威力	2d6
命中修正	−1	射程	近接	値段（銀貨）	非売品
効果	「鑑定12」。魔法の武器。受け流し(+1)、刺突(+1)、強打・殴(+1) 主行動を費やしてこの長槍の旗をたなびかせると、自身を除く「半径30m」以内にいる味方全員は、次のラウンドの終了時まで、「先制力判定に+1、命中判定に+1」のボーナスを得ます。 使用者が「神官レベル3」以上で「戦女神」を信仰している場合には、ボーナスが+2ずつ増え、合計で「先制力判定に+3、命中判定に+3」のボーナスになります。				

戦女神となる前の女戦士、あるいは彼女の従者が戦場で打ち振るったというボロボロの軍旗がついた槍です。この来歴が事実かどうかはともかく、戦女神の聖女として啓示を受けた乙女がこれを掲げ、護国の為に戦ったことは史実にあります。

雷電竜の金槌（ライトニングブレイカー）

戦槌／軽

用途	片手	属性	殴	威力	1d6+5
命中修正	+3	射程	近接	値段（銀貨）	非売品
効果	「鑑定12」。投擲適用、強打・殴(+1) 投擲する場合には、「射程30m」で、威力と命中修正が変化せず、命中判定の結果が「大失敗」ではない場合、敵に命中しても回避されても手元に戻ってきます。 合言葉とともに投擲した場合には特別な効果を発揮し、投擲攻撃が命中した場合、この武器はまるで稲妻が落ちたかのように轟音を立てて光り輝きます。この武器がこうして轟音を立てた場合、投擲攻撃の対象を中心とした「半径5m」以内のすべてのキャラクターは「目標値18」の体力抵抗判定（体力持久）を行い、失敗した者は、次のラウンドの終了時まで、朦朧とするため、「行動不能」（⇒110頁）になります。				

稲妻を握った拳と、竜の文様が刻まれた戦闘用ハンマーです。鉱人が鍛えた伝説的な武具で、只人との間の友好の証でもあるとされます。普段は鎚と柄に分割されて保管されていますが、有事の際にはこの二つを組み合わせることで同盟の象徴として振るわれます。

うなり丸（ロアラー）

戦槌／重

用途	両手	属性	殴	威力	3d6+2
命中修正	+3	射程	近接	値段（銀貨）	非売品
効果	「鑑定12」。魔法の武器。長大、投擲不可、強打・殴(+4) 攻撃する対象が「分類:小鬼」の場合、「命中修正:+2、威力:+2」のボーナスを得ます。 この武器を見た「半径15m」以内にいる「分類：小鬼」のキャラクターは、「目標値20」の呪文抵抗力判定を行い、失敗すると「達成値20」の《恐慌(パニック)》（⇒基本313頁）を受けた状態になります。				

うなり丸とは、古く無骨で巨大な、樫木でできた棍棒です。
これはずっとずっと大昔に、ある圃人の英雄によって振るわれた武器だとされています。
さる合戦に参加したその圃人は、この棍棒の一撃で小鬼王の首を吹き飛ばしたのです。
その首が遥か彼方の兎穴に落ちて以来、この棍棒は小鬼にとって恐怖の代名詞となりました。
この来歴がどこまで本当かは定かでありませんが、良い話には脚色がつきものですからね。
うなり丸を目にした小鬼たちは、恐れおののいて逃げていくと言われています。

英雄の柱（ピラー・オブ・ヒロイック）

戦槌／重

用途	両手	属性	殴	威力	4d6−3
命中修正	−2	射程	近接	値段(銀貨)	非売品
効果	「鑑定12」。長大、投擲不可、強打・殴(+5) 体力点が「5」以上のキャラクターが英雄の柱を使用する場合、「命中修正：+3(合計+1)、威力：+3(合計4d6)」のボーナスを得ます。				

棍棒というにはあまりに巨大で、太く、重く、大雑把な、まさに柱としか呼べぬ棍棒です。
ある英雄が愛用したと言い伝えられていますが、とても只人が持てるものではありません。
ですがその英雄が巨大な鉄機兵との一騎討ちで用いたというのは、真実かもしれません。
少なくとも、やはりその英雄が破壊したという鉄機兵の残骸も今に伝わっているからです。
もっとも山のように大きな鉄機兵と一人で戦うなんて、やっぱり只人とは思えない英雄です。
無論、不可能と思われる事を可能とするからこそ英雄だと言われれば、否定はできませんが。
しかしその英雄が美しくうら若い聖女だった——というのは、さて。
信じるか信じないかは、あなた次第ですけれども。

転ばぬ先の杖（ジャスト・ア・ケイン）

棍杖／軽

用途	両手	属性	殴	威力	1d3+2
命中修正	+1	射程	近接	値段(銀貨)	180枚
効果	「鑑定12」。魔法の武器。受け流し(+1) この杖を持つ者は、転倒を防ぐための判定と、落とし穴やまきびしなど足もとへ影響する罠やアイテムを「察知する、抵抗する、避ける」ための判定に+3のボーナスを得ます。				

持っていると転ばないという、見たままの力を持つ杖です。まさに杖とはかくあるべし。

炎の杖（ロッド・オブ・フレイム）

棍杖／軽

用途	片手	属性	殴	威力	1d3−1
命中修正	+1	射程	近接	値段(銀貨)	4200枚
効果	「鑑定17」。魔法の武器。 この杖には《火球(ファイアボール)》(⇒基本316頁)の呪文が込められており、合言葉を発して主行動を費やす事で、「基準値5／魔術師レベル1」で《火球(ファイアボール)》を使用できます。この杖の効果による《火球(ファイアボール)》の効果は、一度使うと、その後しばらく発揮しなくなり、「1d3日」が経過すると再び使用可能になります。				

炎の魔力を秘めた杖です。《死の迷宮》で幾本か発見されたものが有名ですが、それ以外にも同種の呪文を刻まれた魔法の杖は、稀に良く遺跡などから見つかります。中堅以上の冒険者が愛用することが多いですが、頼りすぎて、杖が使えない状況で蹂躙される事も多いです。

魔探しの杖（ロッド・オブ・ディテクトマジック）

棍杖／軽

用途	片手	属性	殴	威力	1d3−1
命中修正	+1	射程	近接	値段（銀貨）	350枚
効果	「鑑定13」。魔法の武器。 この杖は、魔力を感知する効果を持っており、合言葉を発して主行動を費やす事で、杖から「半径5m」以内にある「魔力を帯びたもの、または魔法の効果を適用されているキャラクター」をすべて、約10秒間だけ青白く発光させます。 この杖の魔力感知の効果は「3」回まで使えますが、3回目以降しばらく発揮しなくなり、「7」日が経過すると、再び「3」回まで使用可能になります。				

魔力を感知する力を秘めた杖です。特定の言葉を唱えることにより、付近に存在する魔力を青白く輝かせることができます。ですがあくまで使い手が行使しない限り反応しませんので、使い忘れては意味がないのです。

毒蛇の杖（ヴァイパー・スタッフ）

棍杖／軽

用途	両手	属性	殴	威力	1d3+2
命中修正	+1	射程	近接	値段（銀貨）	600枚
効果	「鑑定18」。魔法の武器。受け流し（+1） この杖は1.8m程度の、毒蛇型の魔法生物に変形できます。使用者は、この杖を手にして合言葉を発し、主行動を費やす事で、この杖を「小毒蛇」（⇒551頁）にする事ができます。合言葉と同時に「半径30m」以内にいるキャラクター1体を指定でき、そうした場合、「小毒蛇」はその対象を攻撃します。対象を指定しない場合、「小毒蛇」は可能な限り使用者の周囲を徘徊します。「小毒蛇」は自発的には行動しませんが、自身に危害を加えたキャラクターへは反撃します。 「小毒蛇」は「10分間」が経過するか、使用者が次のラウンド以降に再び合言葉を発すると、杖の姿に戻ります。 なお、「小毒蛇」は負傷数が生命力を超えると杖の姿に戻り、生命力を超えた分の負傷数は代わりに使用者が被ります。この杖の変形の効果は一度使うと、その後しばらく発揮しなくなり、「1d3」日が経過すると再び使用可能になります。				

蛇を象ったような六尺棒です。あるいは六尺棒のように硬直した蛇と言えるかもしれません。この杖は生きており、主の許しを得るとたちまち動き出し、敵へ襲いかかるのです。

魔法の遠隔武器

蛙の財布（チェンジパース）

投擲／軽

用途	両手	属性	殴	威力	1d3+2
命中修正	−1	射程	10m	値段(銀貨)	220枚
効果	「鑑定17」。鑑定判定に失敗すると、普通の財布のように見えます。 魔法の武器、銀の武器。投擲専用、強打・殴(+0) 命中判定の結果が「大失敗」ではない場合、敵に命中しても回避されても手元に戻ってきます。「大失敗」した場合は敵の足もとに落ちますが、後で回収できます。 最大で銀貨「30枚」を収納でき、銀貨「25枚以上」を収納している場合にだけ武器として扱う事ができます。				

留め具付きの小銭入れで、長い飾り紐が伸びており、端には仲の良さそうな蛙と蝦蟇の根付が揺れています。財布の中に銀貨を入れて留め具を嵌め、根付を握りしめて念じると、一転して流星錘に似た魔法の武器へと変化する魔法の財布です。根付から手を離したり、根付が片方でも紐からちぎれると元の姿に戻ります。振り回し過ぎて、うっかり財布の中身をばら撒かないよう気をつけて。

獣咆（ロアーカノン）

弩弓／重

用途	両手	属性	刺	威力	7d6+7
命中修正	+8	射程	300m	値段(銀貨)	非売品
効果	「鑑定12」。魔法の武器。長大、投擲不可 5人のキャラクターがそれぞれ「暴竜の長剣」「巨牙の斧」「三つ角槍」「双牙の短剣」「翼竜の弓」の5種の武器を持ち、「半径5m」以内で、1ラウンド以内に全員が主行動を費やす事で、「10ラウンドの間」だけ封印を解かれた獣咆が姿を現します。 前述の武器を使っていたキャラクターのうち1人は、封印が解かれた次のラウンド以降に、獣咆での遠隔攻撃を行う事ができます。獣咆での遠隔攻撃によるダメージは、魔法攻撃として扱います。 「10ラウンド」が経過するか、獣咆による遠隔攻撃を1回でも行うと、獣咆は再び封印され、元の5つの武器に戻ります(1つはキャラクターの手元に握られたままですが、残り4つは足元へ転がります)。獣咆の封印は、7日間に一度しか解けません。 5つの武器は、それぞれ獣咆とは別に存在します。「暴竜の長剣」は魔法の長剣+2、「巨牙の斧」は魔法の戦斧+1、「三つ角槍」は魔法の三叉撃+1、「双牙の短剣」は魔法の短剣+1、「翼竜の弓」は魔法の長弓+1と同等の性能を持ち、それぞれ非売品で、「鑑定14」です。				

恐るべき竜の骨によって作られた、数少ない蜥蜴人らにとっての伝説の武器です。
かつて父祖を滅ぼさんと死の冬をもたらした、魔神を封印するために用いられたとされます。
これは恐るべき竜の息吹(ドラゴンブレス)を放つ、ある種の抱大筒だと言われています。
長剣、斧、槍、一対の短剣、弓の五つを揃えることで、その封印は解かれるとのことです。
これらの武具は五つの氏族に託されましたが、長い時の果て、行方は定かでありません。
魔神の脅威が再び世界を脅かす今こそ、五人の勇者の復活を蜥蜴人は待ちわびています。

狩猟者（プレデター）

弩弓／軽

用途	片手	属性	刺	威力	1d6(短筒：3d6−3)
命中修正	+3(短筒：−1)	射程	60m	値段(銀貨)	720枚
効果	「鑑定16」。鑑定判定に失敗すると、投矢銃のように見えます。 刺突(+1)、速射(−8) 「投矢（ダーツ）」を消費します。「投矢（ダーツ）」を合計5個消費すると、次の5個を装填するために主行動を1回費やさなければなりません。 短筒として使用する場合、「火の秘薬（ブラックパウダー）」と「弾丸（バレット）」を1個ずつ消費します。短筒として1回使用するごとに、次の1撃を装填するために主行動を1回費やさなければなりません。 ※「投矢（ダーツ）」は1個で銀貨3枚です。「火の秘薬（ブラックパウダー）」は10個で銀貨200枚、「弾丸（バレット）」は10個で銀貨20枚です。				

大都会の影を走る仕掛人のため、戦女神の加護を受けた職人が作り上げたご禁制の武器です。
一見して琥珀の握りを持つ五連発の投矢銃ですが、異様に重たく、また銃爪が二つあります。
実は隠し武器として短筒が組み込まれており、一発限りの切り札となっているのです。
その正体を知らぬ者にしてみれば、眩い閃光を放つ魔法の弩弓と思い込んでしまうでしょう。
僅か一夜で人に化けて隠れ潜む魔神六体を狩った仕掛人の武器として、裏社会では有名です。
幾度か改良が施されており、現存するものは四式か五式、あるいは六式とも言われます。
あまりにも有名なため、何も知らぬ新米仕掛人が騙されて偽物を掴まされる事も多いです。
単なる投矢銃であれば良いほうで、ひどいときには水鉄砲に過ぎない事もあるようです。

魔法の鎧

蝙蝠の外套（ケープ・オブ・バット）

軽鎧(布)／軽

装甲値	2	回避修正	なし	移動修正	なし	隠密性	良い
値段(銀貨)	480枚	効果	「鑑定14」。魔法の鎧。 遠隔攻撃に対する回避判定に+2のボーナスを得ます。 また、野伏を「1レベル」以上習得している場合は、隠密判定に+2のボーナスを得ます。				

光を吸い込んでいるかと思うほどに黒い革の外套です。首に巻けばすっぽりと全身を覆い隠し、着用者は夜闇の中へ溶けるように隠れ潜むことができるでしょう。この力をどう振るうかは所有者自身に委ねられます。装備や装束だけで、善悪が決まるわけではないのですから。

見張りの外套（コート・オブ・ウォッチメン）

軽鎧(布)／軽

装甲値	2	回避修正	なし	移動修正	なし	隠密性	普通
値段(銀貨)	480枚	効果	「鑑定15」。魔法の鎧。 全方位に対する視覚による知覚力と察知力が高まります。 使用者は【観察】【鑑定】【文献調査】が有効な判定、及び、GMが視覚を使うと判断したすべての判定に+4のボーナスを得ます。また、使用者は、背面からの攻撃や罠の発動に対してもペナルティを被りません。				

薄汚れた革の外套です。しかしこの外套の着用者は思考が冴え渡り、周囲のあらゆる物事を見聞きできるようになります。ですがその膨大な情報を分析するのは、着用者自身です。ともすればありえない陰謀を思い描き、妄想や強迫観念に囚われる事もあるでしょう。誰が見張りを見張るのかというのは、なかなかの難問です。

氷の鎖帷子（チェイン・オブ・フレオン）

重鎧（金属）／重

装甲値	5	回避修正	−1	移動修正	−6	隠密性	悪い
値段（銀貨）	1450枚	効果	「鑑定16」。魔法の鎧。過重（8／14）、斬耐性 火炎や高熱の効果に対する抵抗判定に+4のボーナスを得て、火炎や高熱によるダメージを4点軽減します。				

氷のように冴え冴えと輝く美しい鎖帷子です。《死の迷宮》にて見いだされたことでその名を知られるようになり、高位の冒険者にとってある種の象徴ともいえる装備になっています。冷気を防ぐと言いますが、《死の迷宮》帰りの冒険者は首を捻ることが多いとか。

輝ける鎖帷子（チェインメイル・フォー・ファンタジー）

重鎧（金属）／重

装甲値	10	回避修正	+2	移動修正	なし	隠密性	悪い
値段（銀貨）	非売品	効果	「鑑定12」。魔法の鎧。過重（6／12）、斬耐性 使用者は、体力抵抗判定、呪文抵抗判定、「祈念」に+2のボーナスを得ます。 使用者は、判定で「大成功」するたびに、「2d6」点の負傷数と、「2」点の消耗を回復します。				

伝説に語られる"はじめの冒険者"が纏っていたとされる鎖帷子です。
その冒険者が何者であったかすらも定かではなく、当然この鎖帷子も詳しくはわかりません。
ですが、かの英雄が纏っていた鎖帷子である、あるいはその鎖の一つである。
そういう名目で祀られているものは、四方世界に数多く存在しています。
無論、本物ではないでしょう。全て繋いだら途方も無い巨人になってしまいますから。
（もしかするとはじめの冒険者は巨人だったのかもしれませんけれどね?）
しかし、これらの鎖帷子、あるいは鎖が強大な力を秘めている事もしばしばです。
"はじめの冒険者"でなくとも、いずれは名のある戦士が纏っていた武具だったのでしょう。
鎖帷子を追い求めるもの、鎖の力を悪用せんとするものなども、四方世界には多くいます。
戦女神の使徒や知識神の信者は、はじめの冒険者の逸話を追い求めて旅する事もあります。
四方世界を旅するうちに、輝ける鎖帷子と巡り合う冒険者もいるでしょう。
そのときに偽物と決めてかかってはいけません。少なくとも秘められた力は真実です。
そして――その中に、もしかしたら「本物」が存在する可能性だって、常にあるのですから。

魔法の盾

人喰鬼の篭手（オーガズ・ガントレット）

小型盾（金属）／軽

盾受け修正	+2	盾受け値	+1	隠密性	良い	値段（銀貨）	550枚
効果	「鑑定16」。魔法の盾。投擲不可 1日に1回まで、体力点を用いる判定か、武器によるダメージに+3のボーナスを得ます。 ただし、体力点を用いる判定は「基準値14」以下、武器によるダメージは「威力合計：4d6+n」以下でなければ、このボーナスを得られません。						

着用者に人喰鬼のような怪力乱神をもたらす魔法の篭手です。この装備自体が決して劣っているわけではないのですが、これ以上の実力を持つ者にとっては無用の長物となってしまうものでもあります。

三日月の竪琴（クレセントライアー）

小型盾(木)／軽

盾受け修正	+4	盾受け値	+3	隠密性	良い	値段(銀貨)	470枚
効果	「鑑定14」。鑑定判定に失敗すると、普通の竪琴(⇒344頁)のように見えます。 魔法の盾。受け流し(+1) 楽器としても使える盾です。両手で使えば演奏に使う事ができ、演奏実演判定に+1ボーナスを得ます。演奏実演判定が「達成値14」以下だと演奏に失敗し、「達成値15」以上であれば聴衆から評価されたりチップを貰えたりします(GM判断)。 また、以下のデータを持つ武器として使用できます。						

一見して小さな三日月型の竪琴です。事実、この竪琴で奏でた音は四方に響き渡り、月光に導かれたかのように恋人達を巡り合わせるとされます。そしてこの竪琴は邪悪の攻撃を防ぎ、投じれば月にかわって悪を打ち、憎まず、殺さず、許し、糺すでしょう。

三日月の竪琴（クレセントライアー）※以下、武器としてのデータ。

投擲／軽

用法	片手	属性	殴	威力	1d3+2
命中修正	−2	射程	10m	値段(銀貨)	−
効果	投擲専用、強打・殴(+1)。				

象徴たる盾（シールド・オブ・アイコン）

小型盾(金属)／重

盾受け修正	+5	盾受け値	+4	隠密性	悪い	値段(銀貨)	980枚
効果	「鑑定17」。魔法の盾。 この盾は1ラウンドに1回、使用者の手番の開始時に、自動的に所有者から「半径30m」以内にいる敵の中で「もっとも近く、かつ、もっともレベルが低い対象1体」に対して、「基準値10」で【挑発】(⇒基本261頁)を行います。ただし、敵が誰もこの盾の所有者の存在に気付いていない場合には、この盾の効果は発揮されません。						

正しき心を持つ者が握ると、その信念を象徴する紋章が浮かび上がる魔法の円盾です。それは滑稽なほどに勇ましい光景ですが、だからこそ信念を堂々と掲げて立てば、邪悪な者は決して目を反らすことができないでしょう。この盾を持つ者がいる限り、彼らは自分が誤っているという事実を突きつけられるのです。

銀山羊の盾（アエギス）

大型盾(金属)／重

盾受け修正	+8	盾受け値	+10	隠密性	悪い	値段(銀貨)	非売品
効果	「鑑定12」。魔法の盾。 この盾で近接攻撃に対する盾受け判定に成功した場合、敵から被った算出ダメージを最大で「この盾の盾受け値(通常は10点)」まで反射し、近接攻撃を行ってきた敵に対して殴属性の算出ダメージとして与えます。こうして反射したダメージに対して、敵は防御判定できません。						

白銀の山羊革で作られた盾です。ですがその表面は鏡のごとく磨き上げられ、まばゆく輝いています。強力な守りの術が施されており、この盾目掛けて武器を振るう者は、次の瞬間、自身を傷つけている事に気がつくでしょう。盾の銘は山羊革に由来するとも、長きに渡って魔物と戦ったある女神の名だともされます。

魔法の矢弾

輝きの矢弾（矢または太矢）

値段（銀貨）	1本あたり120枚

解説：「鑑定13」。この矢（アロー）または太矢（ボルト）を使った遠隔攻撃は、魔法攻撃として扱います。
　この矢弾は、遠隔攻撃に使用しても消費されず、後で十分な時間（5分程度）があれば回収できます。
　この矢弾で遠隔攻撃を行った場合、自動的に「持続時間：1時間」の《光明（ライト）》（⇒基本322頁）の効果を発揮して発光します。この《光明》の効果は一度発揮されると、その後しばらく発揮しなくなり、7日が経過すると再び使用可能になります。

真っ白な矢弾。弩弓から発射されると、白く発光しながら敵に向かって飛んでいきます。

夢見の矢（矢または太矢）

値段（銀貨）	1本あたり90枚

解説：「鑑定12」。この矢（アロー）または太矢（ボルト）を使った遠隔攻撃は、魔法攻撃として扱います。
　この矢弾による遠隔攻撃が対象に命中して「1」点以上の負傷を与えた場合、その対象は「目標値17」で精神属性に対する呪文抵抗力判定に失敗すると「睡眠状態」（⇒117頁）になります。成功した場合は、何の影響も受けません。

悪夢の中に登場する、ねじくれた木の枝のような矢です。射抜いた相手を眠りに落とし、夢を見させることができます。良い夢か悪い夢かはわかりませんが、どちらでも射った側には関係のないことです。

冒険アイテム

　新しい一般的な冒険アイテムのデータです。これらのアイテムは、小さな町でも通常の価格で手に入ります。

職業及び技能関連アイテム

死人占い師の小袋

値段（銀貨）	30枚

解説：死人占い師が死霊術を使用するための触媒が詰まっている小袋です。この小袋を持っていれば、死霊術を使用するのに最低限必要な触媒は所持しているものとして扱います。死人占い師の小袋は、移動力に−2のペナルティを与えます。

死体袋

値段(銀貨)	3枚

解説：死体を運搬するための袋です。死体を持ち運んでいる間は、「知識系判定、抵抗系判定」以外の判定に−2、移動力に−8のペナルティを受けますが、死体袋を使っているなら、判定へのペナルティはなくなり、移動力へのペナルティが−4に軽減されます。ただし、長距離移動判定(⇒基本161頁)を行う場合だけは−2のペナルティを受けます。
戦闘中は、自由行動で手放し、その場においても構いません。

棺桶

値段(銀貨)	10枚

解説：死体を、より効率的に運搬するために使用する棺桶で、小さな車輪がついています。死体を持ち運んでいる間は、「知識系判定、抵抗系判定」以外の判定に−2、移動力に−8のペナルティを受けますが、棺桶を使っているなら、判定へのペナルティはなくなり、移動力へのペナルティが−2に軽減されます。ただし、長距離移動判定(⇒基本161頁)を行う場合には−1のペナルティを受けます。戦闘中は、自由行動で手放し、その場においても構いません。

多機能触媒鞄

値段(銀貨)	50枚

解説：すべての呪文系統で使用する通常の触媒がすべて入っている鞄です。この鞄を所持していれば、すべての呪文系統の呪文を使用するために必要な触媒を持っているものとして扱う事ができます。ただし、触媒についての特別な記述がある呪文については、そちらの記述に従ってください。
　多機能触媒鞄は、移動力に−4のペナルチィを与えます。

高級な触媒

値段(銀貨)	50枚

解説：上質な触媒(⇒基本396頁)よりも、さらに品質の高い触媒です。扱い方は、上質な触媒と同じですが、呪文行使判定へのボーナスは+2になります。また、この触媒を使用した呪文を維持するなら、その呪文維持判定に+1のボーナスを得ます。

矢弾類

投槍器（アトラトル）

値段(銀貨)	5枚

解説:溝の彫られた長さ数十㎝の棒状の道具です。溝に槍を載せ、片方の端に槍の石突きを引っかけて、てこの原理で運動エネルギーを高めます。
「投擲適用」または「投擲特化」の槍を投擲する際に、投槍器を同時に使うと「威力:+2、命中修正:+1、射程：+20m」のボーナスを得ます。槍は投擲されますが、投槍器は投擲される事なく手元に残ります。

短剣革帯

値段(銀貨)	8枚

解説：短剣（ダガー）を6本収納できます。短剣革帯に収納している短剣は、自由行動で取り出せます。短剣革帯がない場合、短剣を1回投げるごとに、いちいち主行動で短剣を取り出さなくてはなりません。短剣革帯は、移動力に−2のペナルティを与えます。

胡椒の散弾

値段(銀貨)	1個あたり25枚

解説：「鑑定12」。石弾として扱います。この石弾は、対象に命中するとダメージを与えると同時に、刺激のある粉末となって砕け散ります。対象は、「目標値16」で、毒に対する体力抵抗判定（体力反射）を行い、失敗すると次のラウンドの終了時まで、くしゃみや鼻水、涙などが出て、抵抗系判定を除くすべての判定に−2のペナルティを受けます。

針矢

値段(銀貨)	10個あたり4枚

解説：吹き矢、吹き矢笛で使用する、軽く鋭い針がついた短い羽根矢です。「針矢筒」があれば、10個までまとめて持ち運べます。

針矢筒

値段(銀貨)	3枚

解説：針矢を10個まで収納できます。針矢筒に収納されている針矢は、自由行動で取り出せます。針矢筒がない場合、遠隔攻撃を1回実行するごとに、いちいち主行動で針矢を取り出さなくてはなりません。針矢筒は、移動力に−1のペナルティを与えます。

その他の道具

兜（ヘルム）

値段(銀貨)	25枚

解説：満兜です。形状は様々ですが、概ねこうしたものです。被っていれば安全と思いがちですが、被っていても怪物に頭から齧られれば死ぬため、周辺知覚の妨げになることを嫌って着用しない冒険者も多いです。また文字通り顔を売りたい冒険者にとっては、避けたいものです。

兜を着用している場合、頭部へのダメージ、頭上からのダメージ、転倒に伴うダメージ、運動系判定（⇒基本152頁）に失敗した際に被るダメージを、「3」点軽減します（いずれもGM判断。装甲値ではない点に注意）。

また着用者は、頭部および顔面に対して「痛打表」の影響を受けそうな場合、任意に兜を壊すことで、その「痛打表」の内容を一切被らないことにできます。代わりに、着用者は、すべての感知系判定（⇒基本160頁）と交渉判定（⇒基本278頁）に−1のペナルティを受けます。

麻の布

値段(銀貨)	2枚

解説：粗く丈夫な麻製の布です。2m×2mを1単位（銀貨2枚）として販売しており、8m四方程度のサイズまでが市販されてます。設営や荷物の雨避け等に使えるでしょう。

色石

値段(銀貨)	10個あたり1枚

解説：1〜2cm程度の、白、青、黄など目立つ色の小石10個のセットです。石と称されていますが、実際には失敗したガラス製品や陶器の欠片なども含まれています。子供が遊びに使う他、大人なら建築業の人々が測量などに用います。冒険者なら、野外のマーカーなどに使えるかもしれません。3個程度をまとめて地面に置いておけば、10m程度離れた場所からでも「目標値12」の観察判定に成功すれば、色石の存在に気づけるでしょう（GM判断）。割れたり蹴られて紛失したりする事が多いため、消耗品と考えるのが良いでしょう。

砂漠用の服

値段(銀貨)	15枚

解説：日を遮り、ゆったりとした断熱層のあるフード付きの衣服です。着用している時、日光を遮断し、暑さに対する体力抵抗判定に+2、寒さに対する体力抵抗判定に+1のボーナスを得ます。ただし、鎧に重ね着すると、「回避修正：−1、移動修正：−2」のペナルティを受けます。

覆いの額当て（バンダナ）

値段(銀貨)	10枚

解説：防毒面(⇒基本402頁)が無い場合に用いられる、鼻と口元を覆い、防塵に使える分厚いバンダナです。身に着けている者は、気体に含まれている毒に対する体力抵抗判定に+2ボーナスを受けますが、同時に観察判定と第六感判定と長距離移動判定に−1のペナルティを受けます。

鈴鼓（タンバリン）

値段(銀貨)	20枚

解説：小さな打楽器です。両手で演奏する事で演奏実演判定に使う事ができます。
タンバリンを演奏する場合、演奏実演判定に−1のペナルティを受け、判定が「達成値9」以下だと失敗しますが、「達成値15」以上なら聴衆から評価やチップを得られるかもしれません(GM判断)。
　楽器は、移動力に−2のペナルティを与えます。

笛

値段(銀貨)	25枚

解説：角笛、ラッパ、リコーダーといった、音域の狭い管楽器です。両手で演奏する事で演奏実演判定に使う事ができます。演奏実演判定が「達成値11」以下だと演奏に失敗しますが、「達成値15」なら聴衆から評価やチップを得られるかもしれません(GM判断)。
　楽器は、移動力に−2のペナルティを与えます。

竪琴

値段(銀貨)	75枚

解説：ハープ、ライアー、リュートといった、音域の広い繊細な弦楽器です。両手で演奏する事で演奏実演判定に使う事ができます。竪琴を演奏する場合、演奏実演判定に+1のボーナスを得ます。演奏実演判定が「達成値13」以下だと演奏に失敗し、「達成値15」以上なら聴衆から評価やチップを得られるかもしれません(GM判断)。
　楽器は、移動力に−2のペナルティを与えます。

木杭

値段(銀貨)	1枚

解説：太さ10〜15㎝、長さ50〜80㎝の木の杭です。地面に突き立てやすいよう、片側が尖っています。杭を地面に打ちつけるには、別途で大木槌か、威力「1d6」以上の戦槌が必要です。
　地面に対して木槌を打ちつけたい場合、大木槌か戦槌で「目標値9」の命中判定を行います。木杭に対して一定の合計ダメージを与えると、木杭は地面へしっかりと固定されます。合計ダメージに達するまで、複数回にわたり木杭を打ちつけてもかまいません。
　木杭を打ちつけるのに必要な合計ダメージは、GMが判断します。
　柔らかい畑のような地面で合計ダメージ「15」点程度、普通の地面で合計ダメージ「30」点程度、踏み固められている硬い地面で合計ダメージ「50」点程度が目安です。
　なお、戦槌で木杭を地面へ打ちつける場合には、一度に15点以上のダメージを木杭に対して与えると、木杭は割れたり裂けたりして壊れます。大木槌で打ちつける場合には、木杭は壊れません。

大木槌

値段(銀貨)	5枚

解説：主として木杭を地面に打ちつけるための、木製の大きな木槌です。以下のデータを持つ武器として使用できます。

大木槌

槌／重

用途	両手	属性	殴	威力	1d6+1
命中修正	+1	射程	近接	値段(銀貨)	10枚
効果	長大、投擲不可。木杭を打ちつける際の命中判定に「大失敗」しても、何のペナルティも被りません。				

鳴子

値段(銀貨)	2枚

解説：軽い木片を紐や金具で緩く留めたもので、揺れるとカラカラと音を立てて「半径10m」内に鳴り響きます。扉に着けたり、ロープに吊り下げる事で、アラームになるでしょう。
「半径10m」内に意識のある者がいれば、鳴った鳴子の音とその方角に、判定なしで必ず気づきます。「半径11～25m」内で鳴る子が鳴った場合にも、「目標値12」の観察判定か、第六巻判定に成功すれば、その事に気付きます。

まきびし

値段(銀貨)	1箱あたり10枚

解説：鋭く尖った棘を持った、一辺3～4㎝程度の金属片または硬い木片で、たいていは正四面体に近いです。1箱あたり20～30個程度が入っています。これを持っている者は、1回の主行動を費やす事で、1箱分のまきびしを「1m四方」の範囲に、ばら撒く事ができます。
まきびしが撒かれた場所の地面を通過しようとしたキャラクターは、跳躍判定を行っても構いません。跳躍判定に失敗するか、跳躍せずに通過しようとした場合には、まきびしを踏んだ事になります。
跳躍判定の目標値は、「12+（まきびしが撒かれている1m四方ごとに+1）」です。草原や暗所などでまきびしの存在に気づきにくい場合は、能動的に足もとを調べているなら「目標値12」の観察判定を、足もとに警戒していないなら「目標値16」の第六感判定を行って、失敗すると跳躍判定に−4のペナルティを受けます。
まきびしを踏んだ者は、「1d3+1」点のダメージを受けます。このダメージは装甲値で軽減できます。
まきびしを踏んだ「装甲値6」以下の者は、負傷の有無に関係なく、まきびしを踏んだ場所で即座に移動を終了しなければなりません。もしまきびしが撒かれた場所から跳躍判定を行う場合には−4のペナルティを受けます。
まきびしは、その存在に気付いている者なら判定なしで排除する事ができます。しかし、「1m四方」のまきびしを排除するには、合計で5回分の主行動を費やさなければなりません。この主行動は、複数のキャラクターが協力して費やしても構いません。
一度、ばら撒かれたまきびしは、何者かに踏まれるか30日程度が経過すると、砕けたり歪んだりして劣化するため、二度と使い物にならなくなります。もし「1m四方」のまきびしを小箱に回収したい場合、10回分の主行動を費やさなければなりません。

岩喰いの幼虫

値段(銀貨)	50枚

解説：石や岩、硬く乾燥した木材を食べる習性を持った、「岩喰い」と呼ばれる虫の幼虫です。石材や木材に据え付けられた窓や扉について、その鍵や蝶番の周囲を食べさせ、破壊する事ができます。ただし、幼虫が窓や扉の開閉機構を破壊するほど食べさせるには、「3分間」の時間を要します。こうした目的で岩喰いの幼虫を使う場合、7日に1回しか使用できません。また、3回使用するか、20日が経過すると、成虫になって食性が変化するため、使用できなくなります。

薬品類

止血の軟膏

値段(銀貨)	1瓶あたり10枚

解説：外傷や内出血のある部位に塗布し、出血を和らげる塗り薬で、1瓶で5回使えます。止血の軟膏を使用する事で「出血状態」(⇒115頁)を回復させる事ができます。

出血状態を回復させる場合、この軟膏を「出血状態の現在のレベル」回分使用しなければなりません。そうして、「出血状態」を1レベルだけ回復させる事ができます。

例えば、「出血状態:レベル3」なら、止血の軟膏を3回分使用する事で、「出血状態:レベル2」に回復させる事ができるのです。

この軟膏で、「出血状態」を回復させた場合、以後、3時間の間、この軟膏の効果を受ける事はできなくなります。ただし、【応急手当(初歩)】または【看護(初歩)】以上を持つ者なら2レベル分、【応急手当(熟練)】または【看護(熟練)】を持つ者なら3レベル分、それぞれ「出血状態」を回復させるまで、同じキャラクターに対して連続で止血の軟膏を使用できます。

治療薬

値段(銀貨)	15枚

解説：服用した者が罹患している病気からの自然回復を助けます。服用してから「6時間」以内に行う、病気属性の効果に対する抵抗系判定に+4のボーナスを得ます。このボーナスは、複数の治療薬を服用しても累積しません。

虫除け

値段(銀貨)	10枚

解説：虫が嫌う香りを放つ薬品です。使用すると1日の間、虫を遠ざけます。

虫除けを使用しているキャラクターから「半径5m」以内にいる群昆虫(⇒基本591頁)、大黒蟲(⇒基本585頁)、瘤甲虫(⇒基本586頁)、長蟲(⇒基本587頁)、巨大蟷螂(⇒基本590頁)、大百足(⇒554頁)、紫色の長虫(⇒559頁)、蟷螂人の暗殺者(⇒617頁)などの「蟲」または「蟲人系の獣人」は、すべての判定とモラルに−2のペナルティを受けます。

夾竹桃の毒（ストロファントゥス）

値段(銀貨)	50枚

解説：小さな瓶につめられた毒で、その効果を受けると嘔吐、めまい、倦怠感、腹痛に見舞われ、内臓に損傷を受けます。武器や矢弾に、1回の主行動を費やして塗って使用します。以後、1回の戦闘が終了するか、洗い流すまでの間、夾竹桃の毒を塗った武器や矢弾によって1点以上の負傷を受けた対象は、「目標値10」の体力抵抗判定を行わなくてはなりません。体力抵抗判定に成功しても「1d3」点の負傷を受けます。失敗した場合には、「1d6」点の負傷を受け、以後、「出血状態：レベル1」を受けます。この効果は毒属性として扱います。

馬銭の毒（クラーレ）

値段(銀貨)	50枚

解説：小さな瓶につめられた毒で、その効果を受けると全身の筋肉が弛緩して、筋力や運動能力の低下を招き、呼吸器系や循環器系の働きを阻害します。武器や矢弾に、1回の主行動を費やして塗って使用します。以後、1回の戦闘が終了するか、洗い流すまでの間、馬銭の毒を塗った武器や矢弾によって1点以上の負傷を受けた対象は、「目標値10」の体力抵抗判定を行わなくてはなりません。体力抵抗判定に成功しても「1d6」点の負傷を受けます。失敗した場合には、「3d6」点の負傷を受け、以後、「30分」の間、抵抗系判定を除くすべての判定に−2のペナルティを受けます。この効果は毒属性として扱います。

悪意の胡桃毒

値段(銀貨)	130枚

解説： 割った胡桃の実の中身のような見た目の、小さな毒の塊です。300～1000ミリリットル程度までの水や酒やスープに素早く溶けるようになっており、暗殺に用いられます。
　この毒の溶かされた飲料物を口にしようとした者は、「目標値18」の第六感判定を行う事ができます。この第六感判定に成功した場合、飲料物に違和感をおぼえて飲む事を思い留まれます。
　この毒の溶かされた飲料物を飲んだ者は、即座に「目標値12」の体力抵抗判定（体力反射）を行わなくてはなりません。成功した場合、吐き出す事ができますが、毒によって「1d6」点の負傷と、1点の消耗を受けます。失敗した場合、毒によって「3d6」点の負傷と、3点の消耗を受けた上、以後、「1日」の間は抵抗系判定を除くすべての判定に−2のペナルティを受けます。この効果は毒属性として扱います。
　なお、規定量を超えた多量の水分に溶かした場合、体力抵抗判定は「目標値9」に下がります。10リットル以上の水分に溶かすと、ほぼ無毒になってキャラクターへの影響はなくなります。

賦活剤

値段(銀貨)	500枚

解説： 服用した者が受けているすべての「負傷数」を回復し、「骨折状態」（⇒111頁）、「出血状態」（⇒115頁）などの外傷を完全に回復する水薬です。この水薬を使用すると、以後「1d6」日の間、この水薬の効果を再度受ける事はできません。

道具を活用した罠

　購入可能な道具を使ってPCが仕掛けられるトラップを紹介します。同時に、GMがシナリオで仕掛けてもよい罠の例でもあります。また、GMがシナリオ内で扱える大がかりな罠やその他の障害については、「シナリオに登場する障害物」（⇒４９５頁）に解説や例示がありますので、そちらも参照してください。
　プレイヤーがここにない罠の作成を望んだ場合、GMはここに掲載されているデータを参考にして判断してください。なお、これらの罠は「知能：人並み」以上で充分に器用な手があれば、怪物であっても仕掛ける事ができます。
　これらの罠には、「必要な道具」「設置時間」「設置目標値」「発見目標値」「解除目標値」「解説」の項目があります。

・**必要な道具：** その罠を仕掛けるために必要な道具です。「消費」と記されているものは、罠を設置した時に消費されます。

このため、いったん罠に使うと再利用できなくなります。

・**設置時間**：PCが１人でその罠を仕掛けるための手仕事判定（⇒基本１５６頁）を行うまでに必要な所要時間です。手伝う人数が１人増えるごとに、設置時間が2割ずつ短くなります。ただし、原則として、最大でも「本来の設置時間の6割」までしか短くなりません（ただし、GM判断でさらに短くできる事にしても構いません）。

・**設置目標値**：ＰＣがその罠を仕掛けるための手仕事判定の目標値で、複数人数で設置している場合には、代表者１人だけがこの判定を行います。成功すれば罠を設置できますが、失敗すると、改めて設置時間をかけ、再度の手仕事判定を行わなければ罠を設置できません。

・**発見目標値**：設置されているその罠を発見するための判定の目標値です。「ｘ／ｙ」の２つの数値が示され、「ｘ」があらかじめ罠を警戒していた場合に行う観察判定（⇒基本１６０頁）の目標値、「ｙ」が罠を警戒せず寸前で気づくかどうかの場合に行う第六感判定（⇒基本１６１頁）の目標値です。

・**解除目標値**：罠にかかる前に、その存在に気付いたキャラクターが、その罠を解除するために行う手仕事判定の目標値です。数値と共に「失敗時発動」と記載されている場合、罠を解除するための手仕事判定に失敗すると、その罠の効果が発揮される事を表します。数値ではなく「自動解除」の場合、罠の存在に気付いていれば罠にかからない事を表しています。同じく数値ではなく「解除不可」の場合、その罠は解除できないか、解除するために１時間以上（GM判断）を要する事を表しています。

・**解説**：上記にない、罠の概要と扱い方です。

足掛け縄（スネアロープ）

必要な道具	罠師道具1個(消費)、ロープ(長さはGM判断。標準的にロープを張る長さの1.2倍程度の長さが必要)
設置時間	5分
設置目標値	13
発見目標値	9／13(草むらや暗闇、森などで視界が悪い場合は、目標値に+4)
解除目標値	自動解除

解説：2本の柱や杭や木などの支柱の間に、高さ15～20cmで張ったロープで、歩行している相手を転ばせる効果があります。張力を保つために、最長で8m程度でしょう（GM判断）。

この罠を設置するには、必要な道具の他に、2本のしっかりとした支柱が必要です（GM判断）。

この罠の張られている場所を、罠の存在に気付かずに脚を使った移動で通過しようとしたものは、「目標値14」の軽業判定（⇒基本154頁）を行います。失敗するとその場で転倒します。成功しても、そのラウンドの移動をスネアロープがある場所で終了しなければなりません。そして成功失敗を問わず、スネアロープの存在に気付き、以降、同じ場所のスネアロープには引っかからなくなります。

なお、「脚が6本以上ある生物」「脚で移動しない生物（ヘビなど）」「全長2mか体重200kgを超える生物（GM判断）」は、この罠の影響を受けません。
この罠は設置してから30日程度が経過すると、劣化して機能しなくなります。

鳴子縄（アラームロープ）

必要な道具	罠師道具1個(消費)、ロープ(長さはGM判断。標準的にロープを張る長さの1.2倍程度の長さが必要)、鳴子(ロープ5mごとに1個が必要)
設置時間	10分
設置目標値	12
発見目標値	8／12(草むらや暗闇、森などで視界が悪い場合は、目標値に+4)
解除目標値	自動解除

解説：柱や杭や木の枝などの支柱の間に、高さ20～50cmで張ったロープで、ロープに触れると鳴子（⇒345頁）が鳴る効果があります。最長で15m程度でしょう（GM判断）。

この罠を設置するには、必要な道具の他に、2本の支柱が必要ですが、これは細い木の枝などでも構いません（GM判断）。また、嵐などで強風が吹いている場合には、鳴子は鳴りっぱなしになります（GM判断）。

この罠の張られている場所を、罠の存在に気付かずに脚を使った移動で通過しようとしたものは、鳴子を鳴らしてしまいます。罠に引っかかった者に対して、それ以上の影響はありません。一度アラームロープに引っかかった者は、その存在に気付き、以降、同じ場所のアラームロープには引っかからなくなります。

この罠は設置してから30日程度が経過すると、劣化して機能しなくなります。

落とし穴（ピット）

必要な道具	円匙、罠師道具1個（消費）、麻布（消耗。全体を覆える面積より2割以上広い面積を持つもの）
設置時間	60分（普通の地面を1人で掘った場合。畑のような柔らかい地面なら半減、踏み固められたような硬い地面なら倍増）
設置目標値	12
発見目標値	11／15（草むらや暗闇、森などで視界が悪い場合には、目標値に+4）
解除目標値	解除不可

解説：上から麻布で覆い、さらに土や落ち葉などを被せて所在を隠した落とし穴です。設置時間は、剥き出しの地面に、1m四方の面積を、深さ1mに掘る場合の所要時間です。地面が崩れない強度を保つため、即席で作るのであれば一般的には2m四方、深さ2m程度が最大サイズとなるでしょう。

落とし穴がある場所を、罠の存在に気付かずに脚を使った移動で通過しようとした場合、そのキャラクターは落とし穴がある場所でそのラウンドの移動を終了し、落とし穴に落下して深さに沿った落下ダメージ（⇒基本209頁）を被り、さらに「転倒状態」（⇒120頁）になります。落とし穴の底にいる者は、落とし穴の深さが「自分の身長+1m」以下であれば、1回の主行動を費やす事で這い出る事ができます。落とし穴がそれより深い場合、登攀判定（⇒基本151、153頁）に成功しなければなりません。

1m四方の落とし穴に対しては、只人サイズの生物は同時に最大で1体までしか落ちません（一辺2mの落とし穴であれば、2体まで落ちます）。

落とし穴はいったん効果を発揮すると、その所在が周囲の他の者に対しても明らかになり、基本的に引っかかるものはいなくなるでしょう。しかし、基本的に解除出来ない罠であるため、落とし穴がある場所を超えるには、跳躍判定（⇒基本154頁）で飛び越えるか、ロープなどの補助を使いながら軽業判定（⇒基本154頁）で落とし穴の底を伝って移動する必要があるでしょう。跳躍判定や軽業判定に失敗した場合には、落とし穴の落下ダメージを被る事になります。

この罠は設置してから30日程度が経過すると、劣化してその位置が誰の目にも明らかになります。

刺杭の落とし穴（スパイクピット）

必要な道具	円匙、罠師道具1個（消費）、麻布（消費。全体を覆える面積より、2割以上広い面積を持つもの）、木杭×4本（消費）
設置時間	90分（普通の地面を1人で掘った場合。畑のような柔らかい地面なら半減、踏み固められたような硬い地面なら倍増）
設置目標値	13
発見目標値	11／15（草むらや暗闇、森などで視界が悪い場合は、目標値に+4）
解除目標値	解除不可

解説：底に尖った木杭が突き出したピットで、基本的な扱い方はピットと同様です。木杭は1m四方ごとに4本必要です。

刺杭の落とし穴に落ちた者は、この落とし穴に落ちた場合と同じだけの落下ダメージとは別に、落ちた1mごとに「2d6」の木杭による刺属性のダメージを受けます。木杭によるダメージに対しては装甲値が有効ですが、防御判定で避けたり軽減したりする事はできません。

この罠は設置してから30日程度が経過すると、劣化してその位置が誰の目にも明らかになります。

逆棘の落とし穴（ブライアーピット）

必要な道具	円匙、短剣または「斧／軽」、罠師道具1個（消費）、麻布（消費。全体を覆える面積より2割以上広い面積を持つもの）、木杭×4本（消費）
設置時間	120分（普通の地面を1人で掘った場合。踏み固められたような硬い地面なら倍増）
設置目標値	13
発見目標値	11／15（草むらや暗闇、森など視界が悪い場合は、目標値に+4）
解除目標値	解除不可（手がある生物は30分の時間をかければ、1m四方の棘を判定なしですべて取り除く事ができる）

解説：捕縛用の落とし穴です。落とし穴の壁面上部に木杭を利用した長さ10～30cmの鋭い棘を、斜め下方へ向けて無数に埋め込んだものです。壁面にある程度の固さが必要なため、畑のような柔らかい地面には設置できません。それ以外の基本的な扱い方は、落とし穴と同じです。なお、木杭はバラバラに裂いて使うため、木杭としては二度と使えなくなります。

逆棘の落とし穴の壁面にある棘は、穴に落ちた者を逃さないためのものです。棘は衣服や鎧、肉体に食い込むため、例え浅い穴であっても無傷で抜け出す事は困難です。逆棘の落とし穴から抜け出そうとする者は、抜け出すために1回の主行動を費やすか、登攀判定（⇒基本151、153頁）を行うごとに、「1d6+1」の刺属性のダメージを受けます。棘によるダメージに対しては装甲値が有効ですが、防御判定で避けたり軽減したりする事はできません。

逆棘の落とし穴から抜け出そうとする際に、棘によって「1」点以上の負傷を負った者は、「目標値：12+棘による負傷」で体力抵抗判定を行わなければなりません。失敗すると、痛みで抜け出す行為は失敗します。

アンデッドや魔法生物、その他にもGMが痛覚が無いとみなしている生物は、棘で負傷しても気にせず逆棘の落とし穴から脱出する事が可能です。

この罠は設置してから30日程度が経過すると、劣化してその位置が誰の目にも明らかになります。

吊り縄の罠（ハンガートラップ）

必要な道具	木槌、「斧／軽」、罠師道具1個（消費）、ロープ10m（消費）、木杭×5本（消費）、10フィート棒×2本（消費）
設置時間	60分
設置目標値	15
発見目標値	10／14（草むらや暗闇、森などで視界が悪い場合には、目標値に+4）
解除目標値	8

解説：ロープの輪の中へ足を踏み入れた者1体の脚を絞めつけ、2本の10フィート棒に張ったロープ張力で逆さ吊りにしたり脚の自由を奪うための罠です。脚を捕らえるだけか、脚を吊り上げるかは、罠を設置した者が決定します。

　脚を引っかけるためのロープのある場所（約直径1m以内）を、罠の存在に気付かずに脚を使った移動で通過しようとしたものは、ロープに脚を取られて「転倒状態」（⇒120頁）になり、吊り縄の罠がある場所でそのラウンドの移動を終了し、以降、このトラップを解除しない限り、移動ができなくなり、運動系判定と操作系判定に−6のペナルティを受けます。あるいは、ロープで脚を吊り上げられた場合には「行動不能状態」（⇒110頁）になり、同様にその場で移動を終了します。この「行動不能状態」はこのトラップを解除するまで続きます。

　この罠の被害者は、ロープを切るために1回の主行動を費やし、斬属性の武器を使って「目標値12」の命中判定を行う事ができ、これに成功すれば脱出できます。しかし、脱出した際にも「転倒状態」のままです。あるいは、吊り下げられている場合は、吊り上げられていた高さに沿った落下ダメージ（⇒基本209頁）を被り、さらに「転倒状態」（⇒120頁）になります。

　この罠は、隣接（半径5m以内）している者にもロープを切る事ができ、この場合には命中判定の目標値は「6」です。

　なお、「全長2mか、体重200kgを超える生物（GM判断）」は、10フィート棒の長さや耐久性の問題で、この罠の影響を受けません。

　この罠は発動するか、設置してから30日程度が経過すると、劣化して機能しなくなります。

打ち付け杭（パイルバリスタ）

必要な道具	木槌、「斧／軽」、罠師道具1個（消費）、ロープ10m（消費）、木杭×6本（消費）、10フィート棒×2本（消費）
設置時間	90分
設置目標値	16
発見目標値	9／13（草むらや暗闇、森などで視界が悪い場合には、目標値に+4）
解除目標値	解除不可

解説：2本の10フィート棒の先に木杭1本を据え付け、反対側を残りの木杭とロープで地面に固定し、ロープを弓の弦のように張って木杭を標的に打ちつける罠です。スネアロープのように、低い位置にあるロープに脚を引っかけて発動させる構造となっています。そして、木杭が命中する可能性がある範囲は、ロープの張られている2〜3mの範囲だけです。

　脚を引っかけるためのロープのある場所を、罠の存在に気付かずに脚を使った移動で通過しようとしたものは、木杭から「3d6+3」点の刺属性のダメージを受けます。この時、罠の犠牲者は「目標値19」の回避判定か盾受け判定を行い、木杭のダメージを避けたり軽減したりする事が可能です。

　この罠は発動するか、設置してから30日程度が経過すると、劣化して機能しなくなります。

希少な冒険アイテム

数が限られいて希少性が高かったり、いわくつきであったりするため、入手が困難な冒険アイテムのデータです。

ここに掲載されているアイテムは、プレイヤーが充分な資金を用意していても、購入するためにはGMの許可が必要です。

PCがこれらのアイテムの購入を申し出た時、GMは「希少アイテムの購入指針」(⇒３２７頁)を参考にして、許可を与えるかどうかを判断してください。

希少な薬品類

怪力乱神の水薬

値段(銀貨)	400枚

解説:「鑑定12」。嵐を操る巨人に等しい力を授ける水薬です。主行動を費やす事で服用できます。使用後「10分」の間、体力点を用いるすべての判定と近接武器による攻撃の威力に+6のボーナスを与えます。以後、1日の間は、この水薬の効果を再度受ける事はできません。

無敵の水薬

値段(銀貨)	480枚

解説:「鑑定12」。極めて強い抵抗力を身に着ける水薬です。主行動を費やす事で服用できます。使用後、「10分」の間、すべての抵抗系判定に+6のボーナスを与えます。以後、1日の間は、この水薬の効果を再度受ける事はできません。

疾風の水薬

値段(銀貨)	560枚

解説:「鑑定12」。色のついた風のごとき敏捷性を発揮できる水薬です。主動作を費やす事で服用できます。使用後、「10分」の間、反射度を用いるすべての判定と移動力に+6のボーナスを与えます。以後、1日の間は、この水薬の効果を再度受ける事はできません。

鋭い煌めき

値段(銀貨)	1瓶あたり240枚

解説:「鑑定12」。小瓶に入ったペースト状の薬品で、1瓶で5回使えます。主行動を費やす事で、この薬品を武器に塗布できます。塗布した武器が「属性:斬または刺」を持つ場合、「1時間」の間、その武器は威力に+2のボーナスを得ます。

読心の秘薬

値段(銀貨)	720枚

解説:「鑑定12」。周囲の思考を読み取れる秘薬です。主行動を費やす事で服用できます。使用後、「10分」の間、「目標値12」の観察判定に成功すると、自身から「10m」以内にいる「1体」の対象の表層的な思考を、相手が喋っているかのように読み取れます。

ただし、「範囲」内に複数キャラクターや、言語が通じない生物がいる場合、特定人物1人の思考を読み取る事は難しくなり、対象となる人物以外のキャラクターが1体いるごとに観察判定の目標値が+1されます。以後、1日の間は、この水薬の効果を再度受ける事はできません。

戦女神のいさおしの聖水

値段(銀貨)	360枚

解説：「鑑定12」。瓶入りの聖水です。主行動を費やす事で、「自身か、5m以内にいるキャラクター1体」を対象として使用できます。対象は「1時間」の間、命中判定と武器攻撃の威力に+2のボーナスを得ます。ただし、対象が「邪悪な存在(アンデッド、デーモン、獣憑き)」の場合、このアイテムは効果を発揮しません。

自白の霊酒

値段(銀貨)	1瓶あたり5600枚

解説：「鑑定17」。瓶に入った霊酒で、1瓶で5回まで使えます。飲んだ者は「目標値24」の毒に対する体力抵抗判定に失敗すると「10分」の間、質問された事には嘘をつかずに答えてしまうようになります。この時、この霊酒の効果では沈黙も嘘に含まれるため、知っている事を黙秘する事もできません。

誘眠のお香

値段(銀貨)	120枚

解説：「鑑定15」(香りをかいだだけでも判定判定可能)。

誘眠のお香は、1個あたり「縦10m×横10m×高さ3m」程度の閉鎖された空間でのみ有効で、火を灯してから効果を発揮し始めるまでに10分程度の時間を要します。

誘眠のお香が効果を発揮している空間では、お香に水をかけたり換気するなどして5分以上が経過するか、お香が燃え尽きる3時間以上が経過しない限り、その効果が継続します。

誘眠のお香の効果が継続している空間に入った者は、毎ラウンドの開始時に「目標値14」の体力抵抗判定に失敗すると、「毒」によって眠気に襲われます。

1回目の体力抵抗判定に失敗した者は、抵抗系判定を除くすべての判定に−2ペナルティを受けます。2回目の判定に失敗すると、「睡眠状態」(⇒117頁)になります。

睡眠状態の者が誘眠のお香の効果が継続している空間で目覚めた場合、次のラウンドの開始時に体力抵抗判定を行わなくてはならず、失敗すると再び「睡眠状態」になります。

誘眠のお香は一度使うと、二度と使えなくなります。同じ場所に誘眠のお香を追加で1個置いておくごとに、お香が燃え尽きるまでの時間を3時間ずつ延長できます。

希少な食料品

英雄の糧秣

値段(銀貨)	1食あたり20枚

解説：「鑑定12」。神々への嘆願でもたらされた、その身に英雄の活力をもたらす糧秣です。6ヵ月程度保存できるように加工されており、携帯食と同様に旅の途中でも食事として利用できます。これを食べた者は、「12時間」の間、持久度を用いるすべての判定に+4のボーナスを得ます。

魔法の香辛料

値段(銀貨)	180枚

解説：「鑑定12」。魔法の品物。小瓶や小袋に入っている香辛料です。かけた料理が見事に美味しくなります。この香辛料のかかった料理を1時間かけてじっくり味わうと、負傷数2点が回復します。この効果を受けると、以後、3時間の間、この香辛料の効果を再度受けることはできません。

1日に12食分まで使う事ができ、香辛料自体にかかった魔力なのか小瓶や小袋にかかった魔法なのか、いくら使ってもなくなりません。

森人の焼き菓子

値段(銀貨)	非売品

解説:「鑑定12」。上の森人の王族のみが作れる、神々の食物とされる焼き菓子です。
1年程度保存できるように加工されており、携帯食と同様に旅の途中でも食事として利用できます。これを食べた者は、「12時間」の間、「祈念」の出目に+1のボーナスを得ます。
森に暮らす森人と交流があれば、わけてもらえる事もあります。

希少なその他の道具

怪物事典（モンスターマニュアル）

値段(銀貨)	非売品(制作費の目安:2500枚)

解説:「鑑定16」。怪物事典は冒険者ギルドに保管されている貴重な資料です。値段（銀貨2500枚）は冒険者ギルドが1冊あたりにかけている制作費の目安ですが、実際に市場へ流通する事はほとんどなく、原則として「非売品」です。冒険者ギルドからの持出は厳禁とされており、閲覧にも許可が必要です。許可を得るには、依頼の達成によってコネを築くなど、別途の手続きが必要でしょう。
遭遇する怪物にあらかじめ目星をつけ、この本で怪物1種ごとに1時間をかけて調査していた者は、実際にその怪物に遭遇した際の怪物知識判定に+4のボーナスを得ます。もし怪物知識判定に失敗していた場合でも、7日以内に1時間をかけてこの本を読み直せば、あらためて+6のボーナスを得て怪物知識判定をやり直せます。もし怪物事典を持ち運ぶのであれば、そのキャラクターの移動力に−2のペナルティを与えます。

希少な魔法の品物

無限の小樽

値段(銀貨)	3500枚

解説:「鑑定16」。魔法の品物。高さ30cm程度の小さな樽です。この小樽には、「400リットル」までの液体を入れておけます。ただし、直径2cm程度のコルク栓で開け閉めするため、短時間で液体を出し入れできるわけではありません。樽にいくら液体が入っていても、この樽の重さは最大で「4kg」程度にしかなりません。

満腹の粥椀

値段(銀貨)	2700枚

解説:「鑑定16」。魔法の品物。麦と羊の文様が刻まれた、樫の木のボウルです。合言葉とともにこのボウルへ「200ミリリットル」程度の水分（毒や泥水などでもよい）を入れると、ボウルいっぱいの粥で満たされます。この粥は、美味くはありませんが、安全な完全食で、1杯を食すだけで、「PC1人の1日分」の栄養と水分を補給できます。この効果は、1日に2回まで使用可能です。

毒味の銀匙

値段(銀貨)	1200枚

解説:「鑑定16」。魔法の品物。装飾を施された銀のスプーンです。このスプーンは、わずかであっても毒物、及び、毒属性を持つ物に触れると即座に黒く変色します。黒く変色したスプーンは、8時間が経過すると元の銀色に戻るため、1日に最大で3回まで毒物察知に使う事ができます。

鍛筋力の秘本

値段（銀貨）	400枚

解説：「鑑定13」。魔法の品物。手のひらサイズの10頁程度の本です。この本を1時間かけて読んだ者は、「7日」の間だけ強い筋力を得ます。その間、体力点を用いるすべての判定に+1のボーナスを得て、近接武器による攻撃の威力にも+1のボーナスを得ます。この本は読者に力を与えると力を失い、灰になって二度と使えなくなります。

しるべの巻物

値段（銀貨）	1000枚

解説：「鑑定14」。魔法の品物。小さな羊皮紙の巻物です。目的地について意識しながらこの巻物を読んだ者は、「1日」の間、目的地までの道のりを察知できるようになります。そのため、目的地までの方角や距離や道筋（隠し扉など）を察知するために判定に+6のボーナスを得ます。この巻物は一度使うと、灰となって消え去ります。

耐病毒抵抗の指輪

値段（銀貨）	800枚

解説：「鑑定12」。魔法の品物。身に着けている者を毒や病気から守る指輪です。これを身に着けている者は、毒や病気に対する体力抵抗判定に+2のボーナスを得ます。

耐病毒抵抗の護符

値段（銀貨）	800枚

解説：「鑑定12」。魔法の品物。身に着けている者を毒や病気から守る護符です。これを身に着けている者は、毒や病気に対する体力抵抗判定に+4のボーナスを得る事ができます。この効果を使うかどうかは、体力抵抗判定を行う時に決定します。ただし、この効果が発揮されると耐病毒抵抗の護符は粉々に破れ、二度と効果を発揮しなくなります。

盾の指輪

値段（銀貨）	300枚

解説：「鑑定12」。魔法の品物。盾を象った飾りのある指輪です。これを身に着けている者が、盾受けで防御を成功させた場合、その盾受け値+1のボーナスを得ます。

宝盾の指輪

値段（銀貨）	3000枚

解説：「鑑定16」。魔法の品物。盾を象った飾りのある豪華な指輪です。これを身に着けている者が、盾受けで防御を成功させた場合、その盾受け値+2のボーナスを得ます。

耐熱耐冷の指輪

値段（銀貨）	1500枚

解説：「鑑定14」。魔法の品物。ルビーとサファイアをあしらった指輪です。身に着けている者は、火炎と冷気、熱や寒さに対する抵抗系判定に+2のボーナスを得ます。さらに、火炎と冷気による負傷を「2」点軽減します。このダメージの軽減は、ダメージを装甲値で軽減した後に行います。

反照の指輪

値段（銀貨）	6500枚

解説：「鑑定16」。魔法の品物。鏡のようにつややかな指輪です。身に着けている者を対象に含む呪文が使用された場合、その呪文が友好的なものであれ、敵対的なものであれ、その効果をそのまま「呪文の使用者」にして跳ね返します。この効果で呪文を跳ね返した時、指輪の所有者は2d6を振り、出目「4以下」だったら、この指輪は力を失って砕け散り、永久に失われます。

蜘蛛の手袋

値段(銀貨)	900枚

解説:「鑑定13」。魔法の品物。蜘蛛の紋章が刺繍された、薄い革手袋です。身に着けている者のイメージする範囲で、手袋の指先を5cm程度伸ばせます。伸ばした指先は曲げたり、本来の指先と同程度の硬度を持たせたりと、長さと硬さを変化させることができます。結果として、この手袋を身に着けている者は、【手仕事】と【職人：○○】が有効な判定、及び、登攀判定に+2のボーナスを得ます。

身代わり銅貨の首飾り

値段(銀貨)	2800枚

解説:「鑑定14」。魔法の品物。見た目は銅貨に穴を開け、紐を通して首飾にしたものです。身に着けている者の「負傷数」が生命力を超えている場合に、攻撃によるダメージでさらに「負傷数」が増えそうになったら、このアイテムは効果を自動的に発揮します。
　効果を発揮すると、攻撃によるダメージを「10」点軽減し、このアイテムは砕け散って失われます。

蠱惑の胸飾り

値段(銀貨)	900枚

解説:「鑑定12」。魔法の品物。きらめく金色の胸飾りで、見る者の興味を惹き付け、好意を得る事ができます。身に着けた者は、【交渉:○○】または【礼儀作法】を求められる判定に+2のボーナスを得ます。

黒い帯

値段(銀貨)	2400枚

解説:「鑑定14」。魔法の品物。太く丈夫な綿糸で織られた、布製の黒い帯です。この帯を身に着けている者は、【受け身】によるダメージの「軽減量」に+「武闘家レベル」します。

速足の靴

値段(銀貨)	800枚

解説:「鑑定12」。魔法の品物。馬の文様が描かれた靴です。身に着けた者は、移動力に+5のボーナスを得ます。

羽根の長靴

値段(銀貨)	1200枚

解説:「鑑定13」。魔法の品物。鳥の羽根の文様が描かれたブーツです。身に着けている者は、軽業判定と跳躍判定に+2のボーナスを得ます。さらに、落下ダメージを「5m分」軽減します。

風切りの襟巻(レミジーズストール)

値段(銀貨)	4800枚

解説:「鑑定18」。魔法の品物。白地で端が黒くグラデーションする、無数の羽根が刺繍されたストールです。身に着けている者を対象とする遠隔攻撃が行われた場合、このストールがたなびいて、その攻撃を絡め取り落そうとします。身に着けている者に対する「達成値20以下の投擲武器攻撃」または「達成値24以下の遠隔武器攻撃」は、無効化されます。この効果は、1日に2回まで、自動的に発揮されます。

調練の轡(くつわ)

値段(銀貨)	880枚

解説:「鑑定13」。魔法の品物。騎乗用生物の口につけるための轡です。この轡を着けた騎乗用生物は騎乗や調教がしやすくなり、騎乗判定と調教判定に+4のボーナスを得ます。

矢避けの護符

値段（銀貨）	800枚

解説：「鑑定12」。魔法の品物。身に着けている者を遠隔攻撃から守る護符です。これを身に着けている者に対して遠隔攻撃が行われ、その遠隔攻撃が命中しそうな場合、この護符は自動的に使用者の回避判定と盾受け判定に+4のボーナスを与えます。さらに、装甲値にも+4します。この効果は、対象となった遠隔攻撃の解決が終わると失われます。また、この効果が発揮されると矢避けの護符は粉々に破れ、二度と効果を発揮しなくなります。

瓢虫の護符

値段（銀貨）	1000枚

解説：「鑑定12」。魔法の品物。ナナホシテントウが象られた護符です。この護符は、何らかの判定で振った2d6が「3～6」の時に使用できます。使用された場合、2d6を「7」に変更して、達成値を求める事ができます。ただし、この効果が発揮されると瓢虫の護符は粉々に破れ、二度と効果を発揮しなくなります。

探知の銀灰

値段（銀貨）	2200枚

解説：「鑑定16」。魔法の品物。壺に入った、光を浴びると一部が銀に光る灰です。この灰を撒くと、一瞬にして「半径10m」に拡散し、その範囲内に隠されているもの（生物、非生物を問いません。隠し扉、擬態した生物、隠れている敵など）にまとわりついて銀色に輝きます。もし隠されたものがあったなら、「10分」の間は、銀の粉がまとわりついたままです。もし透明なものにこの灰がまとわりついた場合、見える状態になります。「10分」が経過すると灰は壺へ戻ります。灰は一度使うと、7日が経過するまでは使用できなくなります。

絡み縄

値段（銀貨）	2600枚

解説：「鑑定17」。魔法の品物。1m程の絹製の細いロープです。「サイズが只人以下（体長2m以下）、かつ、脚の数が4本以下のキャラクター」だけを、このアイテムの対象にできます。主行動を費やして合言葉とともに「30m」以内にいる対象に、このロープを投げつけると、このロープは中空をすべるように対象の足元へ飛んでいき、対象の足元へ絡みつきます。これにより、対象は「基準値10」の《捕縛》（⇒基本363頁）の効果が発揮されます。ただし、この《捕縛》の効果は、維持されず、投げられたラウンドの終了時にはほどけます。この《捕縛》の効果は、1日に1回だけ使用可能です。

なお、このロープは極めて強靭で、「20点以下のダメージ」や「200kg」の負荷では切れません。「21点以上のダメージ」や「200kg」を超える負荷を受けると切断され、魔法の品物としての威力を失います。

固定の縄

値段（銀貨）	2600枚

解説：「鑑定17」。魔法の品物。長さ10mの絹のロープです。

合言葉とともにこのロープを投げると、「10分」の間、何もない空間でも使用者が意図した通りの形状で固定されたようになります。再び合言葉を唱えると、ロープの固定された状態は解除されます。この効果は、1日に3回まで使用できます。

なお、このロープは、「1トン」までの過重に耐えますが、それ以上の負荷を与えると切断されて、魔法の品物としての威力を失います。

か弱き角笛

値段(銀貨)	3700枚

解説：「鑑定18」。魔法の品物。手のひらサイズの渦を巻いた角笛です。主行動を費やしてこの角笛を吹くと、子供や女性の泣き声や悲鳴が「半径25m」の範囲に響きます。「範囲」内にいる「知能：本能のまま」や「知能：低い」のすべての「使用者に対して敵対しているキャラクター」が対象となり、対象は角笛を吹いた者へ注目し、角笛を吹いた者は注目しているすべての対象に対して「基準値10」の挑発判定を行えます。この効果は、1日に1回だけ使用可能です。

不可思議な卵

値段(銀貨)	1000枚

解説：「鑑定14」。魔法の品物。表面に札が貼られ、文様が無数に描かれた、拳2つを合わせたくらいの大きさの卵です。小枝の形をしている事もあります。主行動を費やして合言葉を唱え、この卵を地面へ叩きつけると、何らかの怪物1体が呼び出されます。

　呼び出された怪物は、2d6して「呼び出される怪物決定表」で決定してください。

呼び出される怪物決定表

2d6	呼び出される怪物
2～5	大蛇(パイソン)(⇒基本590頁)ｏｒ巨大蝙蝠(ジャイアントバット)(⇒553頁)
6～8	幼火竜(ワーミングドラゴン)(⇒基本592頁)ｏｒ灰色熊(グリズリー)(⇒555頁)
9～12	大禿鷲(ジャイアントヴァルチャー)(⇒基本593頁)ｏｒ沼竜(アリゲイタ)(⇒557頁)

　それぞれの出目について、どちらの怪物を出現させるかは、環境や状況などを考慮して、ＧＭが決定してください。

　こうして現れた怪物は、「10分」の間、合言葉を唱えた者を主人と定めて、その簡単な命令に従います(GM判断)。10分が経過すると、怪物は煙と共に姿を消します。この卵は、一度使用すると割れてしまうため、二度と使えなくなります。

煉獄の壷

値段(銀貨)	24000枚

解説:「鑑定16」。魔法の品物。燃え盛るような文様が描かれた朱色の壷で、3回まで使用可能です。ただし、1日に1回しか使用できません。主行動を費やして壺を撫でて地面や床などに置くと、壺を中心に黒い煙が充満していき、壺の中から魔神が現れます。魔神が現れたら、2d6を2回します。1回目の2d6で「魔神の態度」を決定し、2回目の2d6で「現れた魔神」を決定します。

「魔神の態度」決定表

2d6	魔神の態度
2~3	魔神は、壺を撫でた者を敵とみなして戦闘を開始します。この魔神は、最初から自由に行動します。
5~7	魔神は、壺を撫でた者の簡単な命令1つにだけしぶしぶ従い、戦闘中であれば3ラウンドだけ、味方として戦います(ただし、できるだけ命令を曲解しようとします。GM判断)。
8~11	魔神は、「10分」の間だけ、壺を撫でた者を主人と認めて、その命令にある程度は従います。
12	魔神は、「7日」の間だけ、壺を撫でた者を主人と認めて、主人の命令にできるだけ従います。

「魔神の態度」決定表

2d6	現れる魔神
2	小悪魔(インプ)(⇒基本609頁)
3~5	夜鬼(ナイトストーカー)(⇒基本611頁)
6~7	石の魔神(ストーンデーモン)(⇒基本612頁)
8	夢魔(サキュバス)(⇒599頁)
9	上位魔神の腕(グレーターデーモンズ・ハンド)(⇒基本612頁)
10	紋章の魔神(ブレイゾン)(⇒基本613頁)
11	上位魔神(グレーターデーモン)(⇒基本615頁)
12	魔神将(アークデーモン)(⇒基本615頁)

いずれの場合も、所定の時間が経過する経過すると、魔神は自由に行動するようになります。自由になった魔神は、多くの場合、壺を撫でた者や周囲にする者を殺戮しようとします。あるいは、なにものかと新たな契約を結ぶ可能性もあります。魔神と契約を結ぶ方法については、「デーモンとの契約」(⇒310頁)を参照してください。

魔法の鍵

値段(銀貨)	1200枚

解説:「鑑定15」。魔法の品物。豪華な装飾を施され魔力を帯びた、金色の鍵です。魔法の鍵を持つ者が「扉や蓋、またはそれに類する物体1つ」に対して、主行動を費やして「それを開きたい」という意思を持って鍵先で触れると、この鍵は「達成値20」で《解錠(アンロック)》(⇒基本297頁)の効果を発揮します。魔法の鍵は、《解錠(アンロック)》の効果を3回使用すると、粉々に砕けて二度と使えなくなります。

魔法の絵の具

値段(銀貨)	1200枚

解説:「鑑定16」。魔法の品物。七色の顔料が盛られたパレットで、絵筆もセットになっています。
魔法の絵の具を使って、「10分間」をかけて描かれた物体は、一時的に実体化します。ただし、実体化するのは、あくまでも「特別な効果を持たない無生物の物体」だけです。このため、魔法の装備品や魔法の道具、食料、薬品、生物は実体化しません。その他、GMが「特別な効果を持っている」「生物である」と判断した物体も実体化しません。一方で、扉やトンネルを描いた場合は、実体化した扉を開いて壁を通り抜けたり、トンネルで地中から脱出したりできます。トンネルの長さは、100mを目安としてGMが判断してください。
魔法の絵の具で物体を描く場合は、「目標値10」の【芸能:絵画】の芸能実演判定(技量集中)(⇒基本286頁)を行います。成功すれば、描かれた物体は実体化して、効力値で決定する『持続時間』の間だけ存在し、その後、消滅します。この絵の具で実体化した物体を見抜きたい場合は、観察判定(知力集中)の達成値を能動側として、「物体を描いた時の芸能実演判定の達成値」とで「達成値の較べ合い」(⇒基本132頁)をして勝利しなければなりません。
魔法の絵の具は、3回まで使う事ができ、使い切ると魔力を失って二度と使えなくなります。

効力値	10～14	15～19	20～29	30以上
『持続時間』	10分間	30分間	1時間	3時間

警鐘の札

値段(銀貨)	300枚

解説:「鑑定13」。魔法の品物。鐘の文様に魔力が刻まれた、一辺10cm程度の黄色い羊皮紙の札です。裏面に粘着力があり、乾いた物体に合言葉とともに、1回の主行動を費やす事で貼りつけられます。この札が貼られてから「30日」以内に、この札の「前方2m」以内へ、貼り付けられた時に使用された合言葉を唱える事なく侵入した者がいた場合、この札は「3分」の間、けたたましい大きな鐘を複数打ち鳴らすような警鐘音を立てます。
警鐘音は「半径500m」以内に鳴り響きます。5cm上の厚さがある扉や壁に当たるごとに、警鐘音の届く距離は半減します。貼られてから30日が経過するか、はがされるか、警鐘音を鳴らし終わると、警鐘の札は魔力を失って、二度と使えなくなります。

小鬼の絵札

値段(銀貨)	2700枚

解説:「鑑定16」。魔法の品物。小鬼のシルエットが描かれた樫の木札です。
合言葉を唱えながら、主行動を費やして、このカードを地面や床に置くと、木札に描かれた小鬼(ゴブリン)の幻影が飛び出してきます。この小鬼(ゴブリン)は、「10分」の間、存在します。
小鬼(ゴブリン)は、カードを中心に「3m」内の範囲に留まりながら、使用者の手番の始めごとに、「視線が通る位置にいる最もレベルの低い敵対しているキャラクター」に対して「基準値13」で挑発判定を行います。小鬼(ゴブリン)は「回避:13(2d6+6)」を持ち、挑発された対象が小鬼(ゴブリン)に対して攻撃を命中させるか、使用者が合言葉を唱えるまでの間、挑発行動を続けます。この効果は、1日に1回だけ使用可能です。

遠見の水晶

値段(銀貨)	3200枚

解説:「鑑定18」。魔法の品物。1日に1回、6ラウンドの間、この水晶を見つめ続ける事で、「基準値15」で《遠見(フォーサイト)》(⇒基本317頁)を使えます。

呪われた品（カースド・アイテム）とダミーアイテム

アイテムの中には、「呪われた品」というパラメータを持つものがあります。たいていの「呪われた品」は、その作成者の悪意ある魔力で満たされており、所有者に「直接的に死ぬ事はないものの、周囲から見れば明らかにアイテムのせいで冒険しづらくなる」ペナルティを与えます。

また、有用なアイテムに見せかけて冒険者に悪影響を与えるような「ダミーアイテム」も存在しています。

「呪われた品」の効果

「呪われた品」を持っているキャラクターは、アイテムごとに設定されている一定条件を満たすと、そのアイテムに呪われます。

「呪われた品」に呪われたキャラクターは、そのアイテムを肌身離さず持ち歩き、可能な限り、そのアイテムを活用しようとします。武器や防具であれば、可能な限り、その武器で攻撃したり防具で防御したりします。

もし呪いを解く事なく、「呪われた品」を呪われたキャラクターから遠ざけるか、「呪われた品」で行える行動を「呪われた品」ではないアイテムで行う場合、所有者は集中力や注意力が散漫になり、「呪われた品」を手元で使える状態に戻るまでの間、抵抗系判定を含むすべての判定に－1のペナルティを受けます。

「呪われた品」の呪いは、《解呪（ディスペル）》（⇒基本３２６頁）の呪文で、「呪いの品の『鑑定ｎ』のｎ」を目標値にした呪文行使判定に成功すれば、解除されます。

ダミーアイテムの効果

ダミーアイテムは、何らかの有用なアイテムそっくりに作られた、

罠的なアイテムです。基本的な使い方は、元となった有用なアイテムと同様です。しかし、期待している有用なアイテムとしての効果はなく、それどころか有害な効果を発生させる事すらあります。

呪われた品とダミーアイテムの扱い方

「呪われた品」や「ダミーアイテム」の基本的な扱いは、「希少なアイテム」と同じです。このため、購入する場合は、「希少なアイテムの購入指針」(⇒327頁)を参考にしてください。

ただし、これらのアイテムの使い方としては、PCに購入させるよりも、キャンペーンシナリオにおいて「宝物からの獲得品という形でPCに渡す」というのが通常かつ直接的です。これは、PCに対する罠の一種であるとも考えられます。そうする事で、PCが呪いを解いたり、ダミーアイテムを仕込んだ者の陰謀を暴いたりする事が、キャンペーンの目先の目的になる事もあるでしょう。

単独のシナリオにおいても「呪われた品」や「ダミーアイテム」を活用する方法はあります。それは「呪われた品」や「ダミーアイテム」を手放せない人物（NPC）を登場させる事です。その人物（NPC）を呪いやダミーアイテムの危機から救ってあげる事、あるいは、アイテムのせいで不審な行為を続ける人物（NPC）を探したり、その真相を解明したりするミステリー風味のシナリオを作る事もできるでしょう。

呪われた武器と防具

喰人の篭手（グールズ・ガントレット）

小型盾（金属）／軽

盾受け修正	+2	盾受け値	+1	隠密性	良い	値段（銀貨）	220枚
効果	「鑑定21」。鑑定判定の達成値が「14～20」の場合、「人喰鬼の篭手」（⇒339頁）に見えます。 呪われた品、魔法の盾。投擲不可。 1日に1回まで、体力点を用いるすべての判定か、武器攻撃によるダメージに+3のボーナスを得ます。 この篭手を一度でも盾として使用した場合、呪われます。呪われた所有者は、6時間ごとに1日分の食料を欲し、食するようになります（呪われている間、食事で太る事はありません）。もし欲する食料が手に入らない場合、そのたびごとに「目標値18」の魂魄抵抗判定（魂魄集中）（⇒基本149頁）を行い、失敗するとそれ以降は知能が「低い」「人並み」「高い」の生物の生肉を食べたいという衝動に駆られるようになります。知能を持つ生物の生肉を食べたくなって以降は、それ以外の行動（GM判断）に対する判定すべてに−1のペナルティを受けます。このペナルティは、実際に知能を持つ生物の生肉を食べるまで続きます。						
人喰鬼のような怪力を発揮できる篭手。							

自傷の武器（ユーズ・セルフ・ウェポン）

値段（銀貨）	さまざま

解説：「鑑定21」。鑑定判定の達成値が「14～20」の場合、「魔法の武器+1」（⇒基本392頁）に見えます。

「自傷の武器」は、値段以外の項目については、「魔法の武器+1」のすべての基本的な性能を持ち、同時に「呪われた品」として扱います。

「自傷の武器」によって攻撃を行った際、この武器を使用したキャラクターは呪われます。

呪われたキャラクターは、「自傷の武器」で命中判定を1回行うごとに、敵にダメージを与える前に、自身が「1d6+使用者の冒険者レベル」点負傷します。

「自傷の武器」の値段は、「魔法の武器+1」の4割（銀貨「同じ武器の流通品の値段の2倍+20」枚）です。

血染めの武器（ブラッドサッカー）

値段(銀貨)	さまざま

解説：「鑑定23」。鑑定判定の達成値が「16～22」の場合、「魔法の武器+2」（⇒基本392頁）に見えます。
「血染めの武器」は、値段以外の項目については「魔法の武器+2」のすべての基本的な性能を持ち、同時に「呪われた品」として扱います。
「血染めの武器」によって攻撃を行った際、この武器を使用したキャラクターは呪われます。
「血染めの武器」で「冒険者レベルｏｒ怪物のレベル」が「2レベル以上のキャラクター」にトドメを差した場合、トドメを差した敵の体液の有無や色を問わず、それから12時間は「血染めの武器」の表面に赤黒い血のような「血の文様」が浮かび出て、「半径30m」以内に血の臭いが立ち込めます。その後、12時間が経過すると「血の文様」は消え、血の臭いも収まります。
呪われた所有者は、「血染めの武器」が一定の期間の間（GM判断。目安として3日程度）、「血の文様」が浮き出ていない「綺麗な状態」であった場合、日が暮れるごとに「目標値20」の呪文抵抗判定を行わなければなりません。ただし、呪いの力は、「綺麗な状態」が長く続けば続くほど強くなるため、それに伴って目標値も高くなるはずです。GMは、状況に応じて、目標値を設定してください。目安としては、最初にこの判定を行ってから1日が経過するごとに、目標値に+1するのがわかりやすいでしょう。
成功すれば、それから1日の間は何の影響も受けません。
しかし、失敗すると人や生き物を切って「血の文様」を出したいと渇望するようになるため、「血の文様」が出るまでの期間、抵抗系判定を含めたすべての判定に−2のペナルティを受けます。その上で、「先に行った呪文抵抗判定の目標値（経過日数による増加分も含めて）」をそのまま目標値とした魂魄抵抗判定（魂魄集中）を行い、失敗すると近くにいる人物や生き物に斬りかかってしまいます。この時、近くにいる人物や生き物とは親密に関係にある、人目が多い、邪魔をしそうな人物（自分よりも強い人物）がいるなどの「斬りかかるのを思い留まる理由」があれば、それに応じて、GMはこの判定に+2～4程度のボーナスを与えても構いません。
「血染めの武器」の値段は、「魔法の武器+2」の4割（銀貨「同じ武器の流通品の値段の4倍+400」枚）です。

虚勢の鎧（アドベンチャラーズ・ニュークロス）

値段(銀貨)	さまざま

解説：「鑑定21」鑑定判定の達成値が「14～20」の場合、「魔法の鎧+1」（⇒基本392頁）に見えます。
「虚勢の鎧」は、値段以外の項目については、「魔法の鎧+1」のすべての基本的な性能を持ち、同時に「呪われた品」として扱います。
「虚勢の鎧」を一度でも着用した者は、呪われます。
「虚勢の鎧」を身に着けているキャラクターは、呪文と魔法の効果に対する抵抗系判定に対して−4のペナルティを受け、これらからのダメージに対して装甲値が「0」として扱います。
「虚勢の鎧」の値段は、「魔法の鎧+1」の4割（銀貨「同じ鎧の流通品の値段の2倍+20」枚）です。

矢抜けの盾（シールド・オブ・ペーパー）

値段(銀貨)	さまざま

解説：「鑑定21」。鑑定判定の達成値が「14～20」の場合、「魔法の盾+1」（⇒基本393頁）に見えます。
「矢抜けの盾」は、値段以外の項目については、「魔法の盾+1」のすべての基本的な性能を持ち、同時に「呪われた品」として扱います。
「矢抜けの盾」による1回目の防御判定を行った際、この盾を使用したキャラクターは呪われます。
「矢抜けの盾」は、遠隔攻撃に対して「盾受け修正：−4　盾受け値：0」として扱い、「装甲値」にも−4（最低値0）のペナルティを受けます。
「矢抜けの盾」の値段は、「魔法の盾+1」の4割（銀貨「同じ盾の流通品の値段の2倍+20」枚）です。

舞闘の長靴(レッドブーツ)

値段(銀貨)	720枚

解説：「鑑定18」。呪われた品、魔法の品物。

身に着けている者は、常に一定のリズムで身体を揺らし、すべての所作が踊るような大きな動作になります。続けて1時間以上、この靴を身に着けた者は、呪われてしまいます。

呪われた者は、「移動力」に−4、遠隔武器による命中判定に−4のペナルティを受け、実際に装備している鎧の種類を問わず、鎧が「隠密性：悪い」になったものとして扱います。また、GMの判断によって、踊るような大きな動作が邪魔になると判断された判定にも、同様に−4のペナルティを受けます。

逆に、呪われた者は、現在の習得状態に関係なく、【受け身(熟練)】【死角移動(熟練)】を習得し、【挑発】【芸能：舞踏】を用いるすべての判定に+4のボーナスを得ます。こうして習得された【受け身(熟練)】【死角移動(熟練)】は、舞闘の長靴の呪いを解除すると失われます。このため、もともとこれらの技能を習得していた場合は、それを記録しておいてください。

負傷の水薬

値段(銀貨)	50枚

解説：「鑑定14」。鑑定判定の達成値が「13」以下の場合、「治癒の水薬」に見えます。「治癒の水薬」に、見た目も香りや味もそっくりな液体です。

あらかじめ鑑定判定を行っていなかった者が、この水薬を使用しようとした際には、「目標値16」の第六感判定(知力反射)(⇒基本161頁)を行います。この第六感判定に成功した場合、即座にこの水薬に対する鑑定判定を行えます。失敗した場合は、そのままこの水薬を使用します。

この水薬を使用した者は、即座に「目標値14」の体力抵抗判定(体力反射)(⇒基本148頁)を行わなくてはなりません。成功すると、吐き出す事ができますが、毒によって「1d6」点負傷します。しかし、失敗した場合は、毒によって「2d6」点負傷した上で、服用してから「3時間」の間は、「治癒の水薬」の効果を受ける事ができなくなります。この効果は毒属性として扱います。

使用者に対して「3ラウンド」以内に《解毒》(⇒基本324頁)を使った場合、このアイテムによる「負傷」と「治癒の水薬を受け付けない状態」の両方を回復できます。

虚弱の水薬

値段(銀貨)	50枚

解説：「鑑定14」。鑑定判定の達成値が「13」以下の場合、「強壮の水薬」に見えます。「強壮の水薬」に、見た目も香りや味もそっくりな液体です。

あらかじめ鑑定判定を行っていなかった者が、この水薬を使用しようとした際には、「目標値16」の第六感判定(知力反射)(⇒基本161頁)を行います。この第六感判定に成功した場合、即座にこの水薬に対する鑑定判定を行えます。失敗した場合は、そのままこの水薬を使用します。

この水薬を使用した者は、即座に「目標値14」の体力抵抗判定(体力反射)(⇒基本148頁)を行わなくてはなりません。成功すると、吐き出す事ができますが、毒によって1点消耗します。しかし、失敗した場合は、毒によって2点消耗した上で、服用してから「9時間」の間は、「強壮の水薬」の効果を受ける事ができなくなります。この効果は毒属性として扱います。

使用者に対して「3ラウンド」以内に《解毒》(⇒基本324頁)を使った場合、このアイテムによる「消耗」と「強壮の水薬を受け付けない状態」の両方を回復できます。

脱力の秘本

値段(銀貨)	160枚

解説：「鑑定19」。鑑定判定の達成値が「14〜18」の場合、「鍛筋力の秘本」(⇒356頁)に見えます。魔法の品物。

手のひらサイズの10頁程度の本です。この本を1時間かけて読んだ者は、「目標値20」の呪文抵抗判定(魂魄持久)(⇒基本146頁)を行い、失敗すると「7日間」だけ筋力が低下します。その間、体力点を用いるすべての判定に−1のペナルティを受け、武器攻撃の威力も−1されます。この本は、1時間かけて読者が読み終えた時点で力を失い、灰になって二度と使えなくなります。

爆破の鍵（マスターキー）

値段(銀貨)	480枚

解説：「鑑定21」。鑑定判定の達成値が「16～20」の場合、「魔法の鍵」(⇒360頁)に見えます。魔法の品物。
　豪華な装飾を施され魔力を帯びた、金色の鍵です。
　爆破の鍵を持つ者が「扉や蓋、またはそれに類する物体1つ」に対して、主行動を費やして「それを開きたい」という意思を持って鍵先で触れると、この鍵は「達成値20」で、《解錠》(⇒基本297頁)と《火球》(⇒基本316頁)の効果を同時に発揮します。
　爆破の鍵による《火球》は、敵味方を問わず「範囲」内のすべてのキャラクターにダメージを与えます。
　爆破の鍵は、《解錠》と《火球》の効果を発揮すると、粉々に砕けて二度と使えなくなります。

黒雲の壷

値段(銀貨)	2400枚

解説：「鑑定22」。鑑定判定の達成値が「16～21」の場合、「煉獄の壷」(⇒360頁)に見えます。魔法の品物。
　燃え盛るような文様が描かれた朱色の壷で、3回まで使用可能です。ただし、1日の間には1回しか使用できません。
　主行動を費やし、壺を撫でて地面や床などに置くと、壺を中心に黒い煙が充満していきます。煙は瞬間に、壺を中心とした「半径3m」以内に充満し、その後、ラウンドの開始時ごとに「半径3m」ずつ広がっていき、最終的には「半径30m」を覆いつくすまでに広がります。「半径30m」まで広がると、その後、「10分」の間、煙が充満します。
　煙が充満している場所は「魔法による完全な暗闇」であり、同時に視界を完全に遮るため、【暗視】ですら見通せません。このため、煙内にいる者を視認する事はできなくなります。

凶兆の水晶

値段(銀貨)	1600枚

解説：「鑑定26」。鑑定判定の達成値が「18～25」の場合、「遠見の水晶」(⇒361頁)に見えます。魔法の品物。
　1日に1回、6ラウンドの間、この水晶を見つめ続ける事で、「達成値15」で《遠見》(⇒基本317頁)を使えます。
　ただし、この時、GMは「本来《遠見》で見えるはずの内容とは、真逆の内容」を、このアイテムの使用者に対して伝えます。

騎乗用生物

ここでは、冒険者が購入できる乗り物として使える騎乗用生物を掲載します。

騎乗用生物は、ＰＣが入手できるアイテムと同様の資産であり、プレイヤーが戦闘中に扱うデータでもあります。そのため、GMは、魔法のアイテムなどと同じように、むやみにその命や所有権を奪うべきではないという点に留意しておきましょう。

騎乗用生物の扱い方や、騎乗用生物を使った上級騎乗戦闘については「騎乗用生物と上級騎乗戦闘」（⇒１３５頁）を参照してください。

騎乗用生物のデータは、プレイヤーの負担にならないように簡略化されたものですが、「分類」や「レベル」、「知能」、「移動力」、「呪文抵抗力」などのステータスは、怪物のデータにおけるそれと同じです（⇒基本５７０頁）。

・**名称**：その騎乗用生物の一般的な名称です。

・**レベル**：その騎乗用生物の総合的な強さを表します。騎乗用生物が行うさまざまな判定に用います。

・**耐久力**：その騎乗用生物のダメージに耐える能力を表します。ＰＣや怪物にとっての生命力に相当するものです。

・**呪文抵抗力**：その騎乗生物の呪文抵抗力です。

・**分類**：その騎乗生物の分類です。ただし、本書に掲載されている騎乗用生物は「動植物」だけです。

・**移動力**：その騎乗生物が騎手１人を乗せている場合の移動力です。騎乗している騎手は、騎乗生物と移動力が同じになっているものとして扱います。

・**知能**：騎乗生物の知能です。

・**攻撃**：その騎乗生物の攻撃方法と、その攻撃方法のタイプ、攻撃

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

の命中判定の達成値、威力とその属性、射程です。
・防御：その騎乗生物の防御方法と、その防御方法による回避判定の達成値、盾受け判定の達成値、盾受け値、装甲値です。
・特殊能力：その騎乗用生物が持つ特殊能力です。

騎乗用生物リスト

軍馬

値段(銀貨)	400枚

解説：「軍馬」(⇒基本404頁)の詳細なデータです。1日あたり銀貨2枚程度の食費がかかります。

軍馬 レベル 3

耐久力	10	呪文抵抗力	2d6+6	分類	動植物
移動力	45	知能	本能のまま		

攻撃					
蹴り	タイプ	近接	射程	なし	
	達成値	2d6+6	威力／属性	1d6+3／殴	

防御	回避	2d6+5	盾受け	なし	装甲値	2(体毛)

特殊能力	「坂路難点」／急な坂道や階段や段差が苦手なため、移動力に−20、命中判定と回避判定に−4のペナルティを受ける。

名軍馬

値段(銀貨)	1800枚

解説：特に優れた、稀代の軍馬です。1日あたり銀貨2枚程度の食費がかかります。

名軍馬 レベル 5

耐久力	14	呪文抵抗力	2d6+8	分類	動植物
移動力	50	知能	本能のまま		

攻撃					
蹴り	タイプ	近接	射程	なし	
	達成値	2d6+9	威力／属性	1d6+4／殴	

防御	回避	2d6+8	盾受け	なし	装甲値	2(体毛)

特殊能力	「坂路難点」／急な坂道や階段や段差が苦手なため、移動力に−20、命中判定と回避判定に−4のペナルティを受ける。

駱駝

値段(銀貨)	85枚

解説：一般的な駱駝で、砂漠や乾燥地でも問題なく活動できます。怪物に遭遇すると逃げ出します。1人を乗せて「移動力28」で移動できます。1日あたり銀貨2枚程度の食費がかかります。

駱駝

レベル 2

耐久力	8	呪文抵抗力	2d6+5	分類	動植物
移動力	28	知能	本能のまま		

攻撃

	タイプ	近接	射程	なし
蹴り	達成値	2d6+4	威力／属性	1d6+2／殴

防御

回避	2d6+3	盾受け	なし	装甲値	2(体毛)

特殊能力	「砂漠適性」／砂漠の寒暖差、砂地や乾燥地によるペナルティを被らない。

戦駱駝

値段(銀貨)	420枚

解説：戦闘用に訓練された駱駝です。1日あたり銀貨2枚程度の食費がかかります。

戦駱駝

レベル 3

耐久力	12	呪文抵抗力	2d6+7	分類	動植物
移動力	35	知能	本能のまま		

攻撃

	タイプ	近接	射程	なし
蹴り	達成値	2d6+5	威力／属性	1d6+2／殴

防御

回避	2d6+4	盾受け	なし	装甲値	3(体毛)

特殊能力	「砂漠適性」／砂漠の寒暖差、砂地や乾燥地によるペナルティを被らない。

軍大猪

値段(銀貨)	280枚

解説：「大猪」(⇒基本589頁)を、騎乗用に調教しながら育てたものです。主に鉱人の軍で用いられます。1日あたり銀貨3枚程度の食費がかかります。

軍大猪

レベル **3**

耐久力	11	呪文抵抗力	2d6+5	分類	動植物
移動力	20	知能	本能のまま		

攻撃					
突進	タイプ	近接	射程	なし	
	達成値	2d6+8	威力／属性	2d6／殴	

防御					
回避	2d6+4	盾受け	なし	装甲値	3(体毛)

特殊能力	
	「荒い気性」／この騎乗用生物を扱うための騎乗判定に−2のペナルティを与える。

騎飛竜

値段(銀貨)	9700枚

解説：「飛竜」(⇒基本596頁)を、騎乗用に調教しながら育てたものです。1日あたり銀貨7枚程度の食費がかかります。5日程度は食事を採らなくてもペナルティなく活動できますが、その場合には後からまとめて食事を採る必要があります(GM判断)。

飛竜

レベル **6**

耐久力	19	呪文抵抗力	2d6+10	分類	動植物
移動力	38(飛行)	知能	本能のまま		

攻撃					
牙	タイプ	近接	射程	なし	
	達成値	2d6+11	威力／属性	2d6+4／刺	

防御					
回避	2d6+9	盾受け	なし	装甲値	5(外皮)

特殊能力	
	「荒い気性」／この騎乗用生物を扱うための騎乗判定に−2のペナルティを与える。 「飛行」／「飛行」(⇒129頁)できないキャラクターによる移動妨害を無視する。 「炎のブレス」／達成値[18(2d6+11)]／射程：30m／主行動で使用する。体力抵抗判定(体力反射)に失敗した任意の対象1体は、「4d6」点の炎によるダメージを受ける。成功した場合、受けるダメージは、装甲値に軽減される直前に半分になる。 「炎無効」／火属性によるダメージとあらゆる不利な効果を受けない。

騎乗用生物の鎧

一部の騎乗用生物には、鎧を着用させる事ができます。ここに掲載する鎧は、騎乗用生物のデータが持っている装甲値へボーナスを与えます。ただし、騎乗用生物にしか着用させられません。

騎乗用生物布鎧（クロース・バーディング）

値段(銀貨)	40枚

解説：「軍馬」、「名軍馬」、「駱駝」、「戦駱駝」、「軍大猪」のための「布鎧（衣鎧（布）／軽）」です。騎乗用生物は、装甲値に+1のボーナスを得ます。

騎乗用生物革鎧（レザー・バーディング）

値段(銀貨)	80枚

解説：「軍馬」、「名軍馬」、「駱駝」、「戦駱駝」、「軍大猪」のための「革製鎧（軽鎧（革）／軽）」です。騎乗用生物は、装甲値に+2のボーナスを得ます。ただし、回避判定に−1のペナルティを受けます。

騎馬用鎖鎧（チェイン・バーディング）

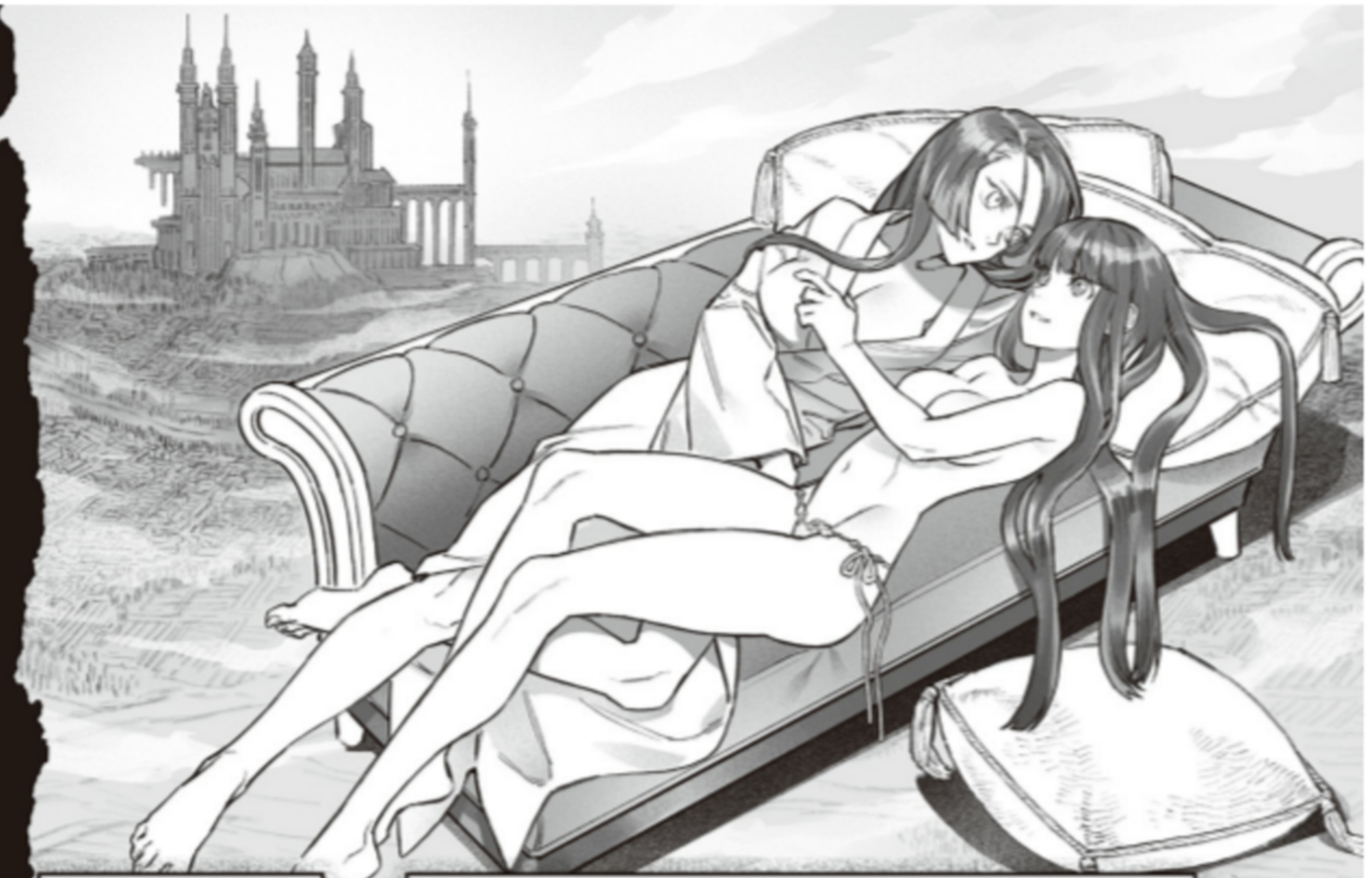
値段(銀貨)	190枚

解説：「軍馬」、「名軍馬」のための「鎖帷子（重鎧（金属）／重）」です。騎乗用生物は、装甲値に+4と「斬耐性」（⇒基本367頁）のボーナスを得ます。ただし、回避判定に−2、移動力に−3のペナルティを受けます。

騎馬用板金鎧（プレート・バーディング）

値段(銀貨)	870枚

解説：「軍馬」、「名軍馬」のための「板金鎧（重鎧（金属）／重）」です。騎乗用生物は、装甲値に+6と「斬耐性、刺耐性」（⇒基本367頁）のボーナスを得ます。ただし、回避判定に−3、移動力に−6のペナルティを受けます。



第4章 世界設定「四方世界」

「あなた、このままだと死ぬわね」
「へェ？」
　そう言って冷たく微笑んだのは、蜘蛛のような女だった。
　黒い髪に白い肌、華奢な胸元を隠す黒い着物。褥を共にして、後悔のない女。
　ごろりと寝台に寝転がったまま、彼女は西方に来て知った煙管草を吹かした。
　煙が漂うと女の美しい眉が困ったように垂れ下がり、それが愛らしくて、笑う。
「真面目なお話をしているのだけれど？」
「生きてりゃあ、みんな死ンじまうよォ」
　旅路の中で、胸の内に淀む澱には、とうの昔に気がついていた。
　淫売宿の用心棒めいた日々が何とも怠惰で、心地が良かったのも事実だけれど。
「いいえ、生きていないから言っているのよ」
　だというのに馴染みの女は、容赦のない言葉を火を消すように浴びせてきた。
「魂が失われてしまうわ。火が消えて、冷めきった灰になりたくて？」
「奇麗な女の子を相手にしてるときは、別なンだけど？」
「西へ行きなさいな」
　彼女の乳房をやわやわと弄んでいた手が、ぴしゃりと打たれた。
「世界はあなたが思っているより広いわ。何が待っているかはわからないけれど」
　――足を止めているよりは、面白いんじゃないかしら？
　そう言われては、グズグズとしている方が情けない。なあに、生きてれば死ぬ。
「だったら、死ぬまでは生きていかないとねェ……」
　笑って女を寝台に引きずり込む胸の内には――確かな火が、煌々と灯っていた。

種族

闇人(ダークエルフ)

闇人についてのおおよそは、前著で書いた通りなので参照してください(⇒基本432頁)。
主に彼らは豪華絢爛な地下帝国を築き上げ、その闇の中、陰謀と謀略に浸って生きています。
闇人の社会は厳密な階級社会であり、同時に実力主義の社会でもあります。
この光の色に基づいた階級と情報統制は厳格で、背くものは反逆者に他なりません。
親兄弟、親友恋人、上司部下。その関係は裏切りと監視によって成り立っているのです。
地下帝国では常に密告と粛清が横行し、まるで偏執病(パラノイア)さながらの生活です。
身内同士の足の引っ張り合いに限らず、その陰謀の矛先は、時として地上にも向けられます。
冷酷で残忍、情け容赦なく、的確かつ致命的に、闇人は秩序の勢力を貫きにかかるのです。
それは単純明快な要人の暗殺や籠絡もあれば、社会を大混乱に陥れるような凶行もあります。
たとえば複雑な同盟関係の只中にある王子が、ふとした拍子に暗殺された、とか。
あるいは手当たりしだいに先物取引を広め、靴磨きの子供すら手を出すようにした、とか。
いずれにせよ大恐慌や大戦争の引き金となることは、想像に難くありません。
闇人はこうした、ほんのひと押しで世の秩序を破綻させてしまう陰謀を好みます。
顔に白粉を塗った闇人が一人紛れ込めば、どれほどの混乱が引き起こされることか。

ですが、このような闇人の陰謀には問題もあります。
現時点で闇人によって地上世界が支配されていないことが、何よりの証拠です。
(無論、逆に地上側の勢力が闇人の地下帝国を滅ぼせていないので、どっちもどっちですが)
闇人は、あまりにも理詰めで作戦や陰謀を巡らせ過ぎてしまうのです。
当然、闇人以外の相手も、そのように理詰めで行動すると思っています。
ですが間抜けな只人は「このくらい良いだろう」と言って、無用のリスクを増やします。
その結果として闇人の陰謀は破綻し、最終的には解決されてしまうことが多いのです。
これは闇人の社会が、論理と非情と裏切りにまみれた独特なものだからでしょう。
生まれたときからまったく触れてこなかった概念を、うまく計画に勘案できないのです。
良く言えば生真面目、悪く言えば堅物なのが、闇人の特徴です。
彼らは統制が取れていて、その行動には全く無駄もなく、余裕もありません。
愚鈍とか奇矯とか、いい加減とか、際立って善良とか、判官贔屓とか、思いつきとか。
そんなものとはさっぱり無縁で、只人のその場その場の気分に振り回されがちです。
どうして只人というのは必要な手順を省いて「ヨシ!」なんて言うんでしょう?

もっとも、忘れてはいけません。闇人というのは森人同様に長命な種族です。
この現状もまた、数千年かけた陰謀の一環である可能性は、否定できないのです。

だというのにどうしたわけか、奇妙にも、只人の中には闇人を守れとか抜かす者もいます。
前述通り、闇人とは恐ろしい存在です。種族としてではなく、勢力としてでの話です。
危険視されても仕方ないのですが、そんな事はとんでもない、という只人がいるのです。
闇人にしてみれば、笑ってしまうような話です。
だって、闇人は只人ではないのです。定命の者（モータル）ではなく、不死なる者（イモータル）です。
わざわざか弱く愚かな只人様に守って頂かねばならない必要が、どこにあります?
あるいはこれもまた、外なる神々による嘲弄の一つなのかもしれませんね。

とはいえ、こんな社会に嫌気が差し、あるいは粛清から逃れ、地上へ出る闇人もいます。
そうした闇人は白粉を塗って身分を隠し、こそこそ、おっかなびっくり、社会に紛れます。
そして——ほどなくして驚愕に目を見開くでしょう。
なんと誰からも監視されていないのです。他人の隙を窺う必要もありません。
拷問もなければ、密告もありません。毎日わりとのんびりしていても許されます。
なるほど嗜虐神の教えとはこれだったのか、と。心が洗われた者もいるでしょう。
地上のなんとも適当で曖昧で怠惰で余裕ある日々は、完全でも完璧でもありません。
ですが戦う価値も、守るべき価値もあるものです。
かの善き闇人の野伏は伝説ですが、実際に善き闇人がいないわけではないのです。
結局のところ種族どうこう、勢力どうこうなどという話ではありません。
ただそこに、個人としての善悪、好悪があるだけなのです。

獣人（パットフット）

獣人についてのおおよそは、前著で書いた通りなので参照してください(⇒426頁)。
肉球持ちとこそ呼ばれていますが、その姿形は千差万別です。肉球がないものだっています。
犬、猫、狼、兎、鼠、鳥、蟲、蜥蜴、馬、牛、魚……などなどなどなど。
直立した獣のような者から、手足や耳に尻尾だけが獣の者など、氏族によって異なります。
なぜそれをひっくるめて獣人と呼ぶかって、只人だってみんな肌も体格も違いますからね。
そんなようなものです。

姿かたちも違いますから種族氏族によって文化も様々ですが、獣人にも共通点があります。
それは多くの獣人氏族において、かけっことかくれんぼを重要視しているという所です。

これは獣人たちにとっては神聖不可侵な決闘であり、謎掛けと同じく尊ばれています。
かけっこ、かくれんぼの勝者は、敗者の全てを自由にできます。敗者もそれを受け入れます。
もっとも——あくまでも野山で生きる氏族たちの間で、ではあります。
生まれた時から街で暮らす獣人たちにとっては、単なる遊びにしか過ぎないでしょう。
それでも獣人たちにとって好まれる遊びである事に、変わりはないのですが。

実のところ、多くの獣人は野で生きているのですが、只人と交わった者も数多くいます。
どうも只人の中には獣人を愛くるしい、好ましいと思う者が結構な割合でいるのです。
そのため街で出稼ぎに来た獣人が好意的に迎えられたり、恋に落ちた話は少なくありません。
一方、只人の悪いところで、無意識、あるいは意識的に見下して獣扱いする者もおります。
愛玩動物のように愛人だ妾だ娼婦だとして入れ込んだり、奴隷扱いはまだ良い方です。
法というのは人に適用されるもので獣には当てはまらないと、獣人を家畜と見る者もいます。

もっとも獣人も、別に自分が奴隷だとか、家畜だと思っているわけではないかもしれません。
なにせただその場にいて普通にしていれば可愛い可愛い言われて、衣食住がもらえるのです。
労働といったって、ちょいと軽いものを運んだり、引きずって地面を歩いたりする程度。
別に食べられるわけでもなし(いえ、獣人を食べる奇妙な趣味の持ち主もいるやもですが)。
相手が神様なのか、あるいは自分が神様なのか。気にしない者は別に気にもしないでしょう。
逆にそんな環境を勝手に取り上げられる方が、困るものです。
好きで荷運びをしているところに、いきなり外野がやってきて仕事を奪うわけです。
「可哀想!　そんな事をする必要はないんだよ!　君は自由だ!」なんて、ねえ?
それで新しい仕事をくれるわけでもありませんし。

家畜扱いするのも只人の勝手、そんなのは可哀想だと騒ぐのも只人の勝手。
所詮はそんなもので、獣人はただ獣人であるというだけなのです。

犬人(カニス)

犬人とは、犬の相を持つ獣人たちのことです。
猫人と並んで、もっとも只人と親しい獣人たちです。
先祖は狼人であったとも、あるいは最初から神がそう作りたもうたとも言われています。
が、いずれにせよ只人の盟友の一つとして、神代の戦の頃から肩を並べてきました。

一口に犬人といっても他の獣人たち同様、その姿形は千差万別です。
毛並みも違えば足の長さも違いますし、もちろん性格だって違って当たり前。
そのため、やはり他の獣人たち同様、各々の氏族ごとに暮らしている事が多いです。

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

もっとも社会に出てしまえば、別にそのあたり特に気にもしていないようですが。
ただ、いくら似通っているからといって、狼人や人狼と一緒にされるのは嫌がります。

実際、彼らの暮らしぶりは只人のそれとほぼ変わりありません。
家で生まれて育ち、鍛えられ、社会に出て、各々の職場で務めを果たす。
只人との違いをあげるならば、犬人たちは極めて上下関係に厳しく、忠誠心が強い点です。
長の指示には絶対服従であり、裏切りは軽蔑すべき行いで、背くならば群れを離れるか死。
これは美点でもありますが、同時に上位者を疑わないという短所でもあります。
犬人はことの善悪を「群れの利益になるかどうか」「指示に忠実かどうか」で判断します。
ですので上役の指示が間違っていたとしても、彼らはそれを正したり、疑問に思いません。
法や倫理に背くようなことであっても、上位者が命じたならば彼らは粛々とこなします。
たとえ本人にとってそれが嫌なことであれ、嫌だと思ったことを恥じるのが犬人なのです。
犬人の誇りは「忠実である」ことに根ざすのです。

繰り返しになりますが、多くの犬人は只人たちに混じって同じような暮らしをしています。
街で働くとなれば、兵士や衛視、用心棒、給仕、猟師、馬借、下宿屋が多いようです。
冒険者になる者もおりますし、変わったものでは諮問探偵なる仕事を始めた者もいるとか。
しかし何にしても例外はあります。
広野で暮らしていれば狼というわけでもなく、街を離れて生きる犬人の氏族もあります。
山や森に氏族の住処を構えたり、放浪する氏族も多く、野犬（ディンゴ）と呼ばれています。
そういった氏族の中には正気を失い、誰彼構わず噛み付いて回る凶悪な群れも存在します。
ですが彼らが文明的（これも只人的見方ですね）ではないというわけではありません。
中には湿地帯（マイア）や密林奥の魔境を開拓し、王国を築いた犬人たちもいるのです。
そうした独自の国家を持つ犬人たちは、総じて穏やかな気性ではあるようです。

またそんな犬人たちにとって、星々は好ましいものの一つです。
彼らが夜に吠えるのは、月を見てのことではなく、星を見てのことだといわれます。
犬人らは語ります。この世で最初に盤の外へ飛び出したのは、偉大な犬人の少女なのだと。
決して故郷へ戻らぬ彼女を思い、犬人たちは夜に歌うのだそうです。

なお犬猿の仲という言葉もありますが、さほど猿人の類と仲が悪いわけではないようです。
犬と猿と鳥と只人の戦士による武勲譚などは、わざわざ説明する必要もないでしょう。
むしろ熊、熊人をこそ仇敵と見ている犬人が多く、その戦いは神代の頃にまで遡ります。
熊人に対抗するため、牙を用いた恐るべき体術を継承している一族もあるとのことです。

狼人（ルプス）

狼人とは、狼の相を持つ獣人たちのことです。
前述通り犬人の祖先とする向きもありますが、実際のところはよくわかっていません。
ただ狼人は、犬人と一緒くたに扱われることを嫌います。
狼人は犬人よりも誇り高く、悪く言ってしまえば傲慢な面があります。
また人狼扱いされれば、相手との決闘も辞さないほどの怒りを顕にするでしょう。
只人だって、見た目が似てるからと吸血鬼扱いされてはたまりませんよね?
そういう事です。

犬人同様(正確には犬人を狼人同様と呼ぶべきかもしれません)彼らは氏族で纏まります。
ですが狼人は、犬人と異なり、只人とは一定の距離を隔てて付き合ってきました。
未開の地では只人より神々として崇められ、神の化身を称する狼人の氏族もあります。
一方、人狼と一緒くたにされ、凶悪なものと謗られ、狩りたてられた狼人の氏族もあります。
只人の歴史を紐解けば、狼人らによって街が陥落された話を幾つか見いだせるでしょう。
只人が悪で狼人が善というわけでも、その逆でもありません。生存領域の争いの話です。
(こうした争いの裏で、人狼が暗躍していただろう事は想像に難くありません)
誇り高く、傲慢で、只人を見下し馴れ合わない狼人の性質は、こうして育まれました。
ただしその反面、同胞や友人との絆は強く、仲間と認めた相手は快く歓迎してくれます。
そうした意味では、むしろ只人よりも森人に近しい種族だといえます。

狼人は野山広野を放浪して暮らす、狩猟民族的な生活をする氏族が多くあります。
犬人と異なり街へ赴く者は少ないのですが、成人すると氏族から旅立つ点は同じです。
俗に言う一匹狼とは、群れを嫌った者ではなく、自らの群れを見出さんとする者なのです。
そうした狼人の若者は伴侶を見つけるまで放浪を続けるのですが、興味深い点があります。
なぜだか放浪の中で、鴉人の若者らと協力して生活する事が多いのです。
鴉人が獲物を探し、狼人がこれを仕留め、糧を分かち合う。
この連帯は必要に迫られたものですが、友情や恋に発展する事も少なくありません。
なにしろ狼人は生涯に一人の伴侶を愛するもので、鴉人は鳥人の例外に漏れず情熱的です。
何にせよ仲睦まじいのは良いことでしょう。

ちなみにどうしたわけか、狼人は演芸の中でも芝居を好む傾向があるようです。
変装に長けているというわけではありませんけれど、仮装が楽しいらしいのです。
小麦粉を塗って毛を隠し、白墨を飲んで声を変え、外套を深くかぶって長い顎を隠して……。
そんな催しがあったら、嬉々として尻尾を振って参加する狼人たちの姿が見れるでしょう。

猫人（フェリス）

猫人は、猫の相を持つ獣人たちのことです。
犬人と並んで、もっとも只人と親しい獣人たちです。
その歴史は神代の頃にまで遡りますが、実のところ付き合いの始まりは不明です。
なにせ猫人というのは狩りでも戦いでも、さほど只人に利益をもたらさないのです。
いつの間にやら只人の群れに紛れ込んで、そのまま居着いたのではないか。
そんな風に思われていますが、猫人たちは大して気にもしていません。
猫人の起源は砂地、砂漠にあるとされ、そちらの異国では猫人は珍重されると言われます。

猫人の暮らしは只人に混じってのものですが、ずいぶんと呑気です。
その日その日、全力でのんびり愉快に楽しく過ごすことを好んでいます。
重要な仕事を任せても、自分の思う通りにやれば良いと、現場で手順を省く事もあります。
責任感に欠けるわけではないのですが、それが個人の範疇に留まっているのです。
せいぜいが友達や家族くらいで、組織や集団にまで及ばないといった所でしょうか。
自分の主人は自分だけ。良く言えば自由闊達、悪く言えば自分勝手なのが猫人です。
のたれ死にしてもそれはそれ。最後まで自分の好きなように過ごしたいのでしょう。
大なり小なり只人にもそんなとこはありますから、人のことは言えませんが。

しかし街に棲む猫人は、なかなかどうして横の繋がりが広いものです。
嫌いな相手はとことん嫌うのですが、そうでなければわりと誰とでも交流します。
そのためちょっとした情報通というか、噂話に通じた猫人は多いものです。
そんな猫人の中でも、特に路地の影を走る類の者は、名前がいっぱいあって困ります。
もしくは名前はまだないなどと言って、けたけたと笑って、掴みどころがありません。

自分の行動を勝手に変えられるのを嫌うくせに、変化がないのも嫌なのが猫人です。
なので賑やかな街の暮らし、注文の多い料理店などでの労働は楽しんでいるようです。
また犬人よりも猫人の方が、色街やら娼館やらでの人気は高く、需要もあるようです。
猫人の彼ら彼女たちも、わりと自分の気分で勤務できるので、満更でもないとは聞きます。
また盗っ人をやる者も多く、九つだか百万だか命があると嘯く命知らずも多いです。
暗殺者や刺客を生業にする者もいますが、どうにも獲物をいたぶる癖があっていけません。
くわえて猫人はある特殊な麻薬をたいそう好む傾向があるようです。
猫人は何度使ってもさして中毒にならないのですが、他の種族はそうもいきません。
そのため麻薬売買を生業としている猫人も、影の世界では珍しくありません。
ともあれ裏社会の猫人らに話を聞きたければ、やはり他の猫人に頼るのが良いでしょう。
知り合い数人たどれば勇者や国王にだって繋がるご時勢、猫の額は広いのです。

基本的に犬人と違って積極的に群れることもなく、好んで戦う猫人は少ないです。
しかし山猫のある氏族が、傭兵を生業としていることは有名です。
山岳に暮らすが故に兵力を売るしかなかったとか、暗号めいた特殊な言語のためとか。
理由ははっきりしませんが、山猫の傭兵たちは精強なことで知られています。
ただ他の猫人からは飼いならされたとか、首輪をつけられたとか、嫌われているようですが。

歌って踊っておしゃれして。恋をして遊びを楽しんで。自由に生きて、自由に死ぬ。
最後まで楽しめた猫人は、月夜の舞踏会に招かれて、天に昇れると言われます。
ですが享楽的で刹那的な猫人たちも、因果応報のことわりだけは大事に守っています。
大事にしてくれた相手には、猫人なりに恩返し。長靴を忘れずに。
一方、嫌いな相手には同じように返すのもまた猫人です。おどけた鼠には天罰を。
そして猫人は総じて寒がりですが、それ故に特に寒がりな者を小馬鹿にします。
暖炉や窯の傍でないと眠れない、煤けた猫人がいじめの対象となる事はざらです。
そんな窯猫を救おうとする向きもありますが、根本解決にはなりません。
なにせ猫人というのは刹那的で、その場でいじめを止めればヨシと思ってしまうのです。

虎人（パンテラ）

虎人とは、虎の相を持つ獣人のことです。
「吠える者」と称していますが、実質的には猫人とほぼ同じ種族といえるでしょう。
ただし虎人は、猫人よりも大きく、力強いのです。
背も高く、手足も太く、牙や爪も鋭い。そうした強さを誇っているのが虎人です。

虎人は筋力があり、つまりは俊敏で、足音もなく夜闇や森林の中に忍びます。
文字通りの虎模様は、どうしたわけか、木々の狭間に溶け込んでしまうのです。
犬人に対する狼人のように、虎人は猫人と違って山野に潜んで暮らす者が多いです。
そして猫人同様に氏族よりは家族、下手をすると一人で隠棲している者も少なくありません。

その気質についても概ね猫人と同様ですが、猫人に比べて気が荒く、獰猛な傾向があります。
そうでなくても猫人と同じような振る舞いをするだけで、他人を傷つけてしまいかねません。
虎人と接するときは慎重で、礼儀正しい振る舞いを心がけるべきでしょう。
もっとも、そんな事は虎人以外に対しても当然の事ではありますが。

しかし虎人はその強さから、猫人と違って只人と長く争ってきた種族でもあります。
虎人を倒すことは名誉である、その皮を衣にすれば身を隠すことができる……などなど。
そうした認識から虎人の寝床を襲っては討ち取り名を上げた武将も、歴史上幾人もいます。

変わったところでは竹という固い植物は、虎人の油で煮込むと珍味になるとか何とか。
無論、これは一方的に虎人たちが被害者である事を意味しません。
虎人たちは気ままに自分が思うままに人を襲い、金品を奪い、犯し殺す事も多いのです。
道を外した猫人が盗賊や暗殺者なら、外道となった虎人は恐るべき殺戮者といえましょう。
狩りの中で手傷を負った虎人が、より容易な獲物として只人に目をつけ、数百人を殺した。
そんな話だって、決して珍しいというわけではないのです。

多くの虎人は、どうしたわけか、詩歌に対しての才能があまりありません。
下手なのに気づかないのではなく、下手であることを自覚した上で思い悩んでしまうのです。
詩の上達を望み、しかし傲慢さと羞恥と怠惰に苛まれて乱心した虎人の逸話は有名です。
人喰いに成り果てた虎人が友に語りかけ、やっと詩が世に知られたのは皮肉な事でしょう。
それだけに、虎人たちは芸能に長けた者を尊敬する傾向にあります。

熊人（ウルス）

熊人とは、熊の相を持つ獣人のことです。
彼らがどうしてウルスと呼ばれているのかは、いまいちはっきりとしません。
熊人にとって名前というのは神聖なもので、滅多に他人に明かす事がないためです。
また本名を呼ぶことは決して許されておらず、迂闊に呼べば殺されても文句はいえません。
そのため熊人たちが他人に名乗る名は、本名ではなく愛称である事が大半です。

熊人は獣人のなかでも、ひときわ強靭で大きく、力強い人々です。
虎人や牛人と比べても引けを取らず、下手をすれば最も強い獣人ではないかとも言われます。
強靭な毛皮や骨は生半な刀剣の一撃で破る事もできず、腕の一振りで木をなぎ倒す。
いささか誇張もあるでしょうが、熊人の傭兵が戦場に現れると、戦局が覆る事も多いです。
熊人は（彼らいわく）滅多に怒りませんが、一度怒ると相手を打ち倒すまで鎮まりません。
そのため合戦の最中、突如乱入した熊人が大暴れしてわやくちゃにした逸話もあります。
これは神代の頃から稀に良く合戦の場で起こる出来事で、まったく参ってしまいます。
戦勝祈願を込めて、近隣の熊人の長に供物を差し出す将もいるとか、いないとか。

熊人は少数の氏族を伴い、森の中でひっそりと暮らしている者が大半です。
彼らは好んで只人と揉めようとはしませんが、只人の法を理解する気もありません。
もっとも、只人が勝手に決めた法律なのですから、それも当たり前です。
当然、只人側も熊人の法がわからないため、結果として騒動に発展する事も多いです。
たとえば熊人にとっては「一度手に入れたものは自分のもの」という認識があります。
加えて、領域内で見つけた誰かの荷物も、熊人にとっては見つけて拾ったものに過ぎません。

彼らには盗んだという感覚がないため、取り戻そうという者の方が略奪者になるのです。
そうなれば、熊人は容赦しません。その人物を殺してでも、自分の物を守ります。
熊人は自分の敵を許すという概念がありません。執拗に付け狙い、どこまでも追いかけます。

また、熊人はひどく食事が偏っている事で有名です。
何でも食べるのですが、好みの食べ物を見つけると、ひたすらそれだけを食べたがるのです。
それだけならば可愛らしいものですが、うっかり他の言葉持つ者の肉を好むと最悪です。
一度人食いに堕ちてしまった熊人は、もはや混沌に与した怪物と変わりありません。
前述通り熊人は強靭で、凶暴で、執念深く、阻止不能です。
狙った相手をひたすら付け狙い、邪魔する者ごと容赦なく殺し、喰らう殺人鬼。
こう成り果てた熊人はもはや殺すしかありませんし、これを哀れという余裕もありません。
なにせ優しい熊人を守るのだと意気込んだ者が、あっさり喰われた話もあります。
その結果、熊人に道を踏み外させてしまうのだから、本末転倒といえます。
道を外れた熊人を殺さなければ、殺されるのは此方側なのです。

とはいえ不幸な出会いばかりではありません。
熊人が只人や他の種族と交流し、共に肩を並べて混沌の軍勢に立ち向かった話も多いです。
道に迷い疲れ果てた冒険者が、熊人の家を訪ねて助けをこうた物語もたくさんあります。
熊人は、彼らなりの法を犯さぬ限り、誠実で優しい存在である事もまた事実なのです。
なお軍に加わった熊人は、煙草を好むと言います。吸うだけでなく、食べるのも好きとか。
ちなみに、熊人は演技というものを理解しないと言われています。
死んだふりなどをしても、鼻で笑われるだけでしょう。

牛人（ミノタウロス）

牛人とは、そのまま牛の相を持つ獣人のことです。
ミノタウロスとは古い言葉で牛の王、あるいは王の牛という意味です。
その名の通り、多くの牛人は筋骨隆々とした体躯や角を持ち合わせています。
並の牛などよりも余程立派なため、そう言われたのも無理はありません。
しかしその一方、牛人は長らくにわたって怪物扱いされてきた歴史があります。
そして実際、怪物のように躊躇なく人を襲う牛人も決して少なくはないのです。

これは牛人の始祖とされる者が、神々に呪われた子として生み出された為と言われています。
半神として祝福されるはずだった王子が、牛の様相をもった獣人として生まれたのです。
乱心したこの牛人は迷宮に閉じ込められ、数多の人を喰らい、怪物として討たれました。
この逸話が本当に真実かどうかは、さだかではありません。

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

重要なのはそう信じられていることと、実際に牛人を孕ませる邪法が存在するという点です。

邪教徒、混沌の勢力にとって、牛人は戦力として極めて有用でした。
多くの牛人が混沌の手による邪法によって産み落とされ、その尖兵とされました。
魔界や地獄などに棲まう牛人も多く、牛人に襲われた者も決して少なくはありません。
魔神どもに捕らわれた者に拷問を加えるのは、獄卒たる牛人が大半でした。
そのため「牛人とは怪物である」という認識は、長きにわたって一般的なものでした。

しかし小鬼などのような救いようのない存在と、牛人では、決定的に違う点があります。
単に多くの牛人は、そのような混沌の兵士たれとして育ったからそうなっただけなのです。
牛人には知性もあり、理性もあります——誰かから教わりさえすれば。
伝承を紐解けば、数こそ少ないまでも、病や毒を癒やす牛人の物語は残っています。
他にも牛頭の武人として知られる祖霊の幾つかは、牛人だったと思われています。
幾度かの大きな戦いを経た昨今、徐々に秩序の祈りし者となった牛人の数は増えています。
二世三世になればもはや他の獣人たち同様、怪物ではなく、牛の様相を持った人なのです。

祈りし者である牛人は、総じてやや臆病で繊細な気質を持っています。
これはまあ前述の歴史を鑑みればやむを得ない事で、差別や迫害を恐れているためでしょう。
その裏返しとして、労働や奉仕などには積極的で、疲れるという事も知らずに良く働きます。
流石に只人ほど長距離を歩いたり走ったりはできませんが、一時的な力仕事なら何のその。
馬人ともども、只人の街では貴重かつ頼もしい労働力として重宝されています。
そう、重宝されるのです。
戦いの中で捕虜となり奴隷として売買された牛人は、少なくない数存在しました。
闘技場に送り込まれた者もいれば、単純な労働力として使役されている者も未だ多くいます。
またそれ故に、秩序の側で穏やかに暮らしていても、牛人を見下す者は少なくありません。
これは只人に限らず、森人や鉱人など、混沌との戦いの最前線にいた種族に顕著です。
そしてその反動からか、過剰なまでに牛人を守ろうとする者たちもいて、騒動になります。
牛人にとってはどちらも迷惑な話で、穏やかに普通に暮らしていたい者が大半です。
牛人が過ごしやすい場所は、他の混沌から秩序に与した種族同様、色街です。
春を求める人々にとっては、過去の事など問題にもなりません。
牛人たちはその逞しい身体や豊満な肢体から、男女問わず人気で、受け入れられています。
そんな現状すら牛人が哀れだと、勝手に大声で騒ぎ立てる人もいないわけではないのですが。

とはいえ、こういった秩序の側で過ごす牛人は全体から見れば極少数です。
多くの牛人は怪物たる混沌の尖兵として、冒険者たちの前に立ちはだかる事でしょう。

そんな牛人と対峙してしまった場合、説得は不可能と判断するのが身のためです。
彼らは言葉を持つ者としては育てられていません。意思疎通をする事は困難です。
何よりも、怪物として生まれ育ったものは、やはり怪物として死ぬべきなのです。
「人である」といくら言ったところで、彼らに己が怪物だったと自覚させることは……。
自分たちが何を奪われ、何を奪ってきて、それを取り戻す術が無いと教えるのは……。
結局は、残酷な自己満足以外の何物でもないでしょうから。

蝙蝠人（カイロプテラン）

そのまま蝙蝠の獣人たちの事で、「蚊を喰らうひと」という意味です。
実際には虫以外にも花蜜や果実、獣を狩って喰うことも多く、ある種の偏見による名前です。
また血を啜る蝙蝠人はほとんど存在しません。希少な氏族も傷口から血を舐め取るのみです。
穏やかで臆病な性格の者が多く、邪悪で残忍な吸血鬼の下僕というのはやはり偏見です。

しかし蝙蝠人たちは、その偏見からの差別に晒されてきた人々でもあります。
吸血鬼による被害がおきると、時にはそれが事実誤認であっても、蝙蝠人が疑われます。
ひどい時には素人たちによる「吸血鬼狩り」によって殺されてしまう事もあります。
多くの場合、これらの加害者は事態が解決するとすぐに掌を返してしまいます。
意識して弁解するなら良い方で、本当に自分が保身に走っている自覚がない事もあるのです。
あまつさえ「こんな事態を防ぐために蝙蝠人を隔離しろ」などと言う人さえいます。
神殿や寺院が反対しており、真に受ける人が多くないのは幸いな事ですが……。

これは多くの教会や寺院、神殿にて、吸血鬼の弱点や詳細が隠匿される理由の一つです。
素人が勝手な思い込みで吸血鬼退治をするとろくな事にならない、その典型例ですからね。
また魔族が蝙蝠に似た翼を背に持っていることも、蝙蝠人への偏見を助長しています。
実際には後述通り、似ているだけでまったくの別物なのですが……。

獣人の中でも鳥か獣か、空飛ぶ鼠か判別がつかないのも差別原因の一つでしょう。
蝙蝠人にとっては迷惑なことに、よくわからないものはそれだけで嫌われるものです。
鼠人や鳥人として扱われる事も多いですが、当人らにとっては不満なようです。
獣人の中では、鴨嘴（かものはし）なる何だか良くわからない種族とは仲が良いようです。

また興味深いことに蜥蜴人と蝙蝠人は、互いに深い感謝を抱いていると言われています。
何でも昔の戦争で、敵味方双方から蝙蝠人は良いように使い捨てられた事があったそうです。
そんな中、窮地に陥っていた蜥蜴人の氏族が蝙蝠人を頼り、頭を下げて助けを乞いました。
それは太陽が陰るほどの寒い冬で、蜥蜴人らはこのままでは死を待つしかなかったのです。

氏族の中で最も優れた飛棍の使い手がそれに応え、蜥蜴人たちを救ったと言われています。
蜥蜴人たちはその恩を忘れず、蝙蝠人を信頼できる戦友と言って憚らなかったそうです。
蝙蝠人たちにとっても、決して裏切らなかった蜥蜴人らは尊敬の対象であるようです。

ともあれ鳥人と蝙蝠人は、華奢な体格、豊満な肢体、高く澄んだ声など共通点が多いです。
しかし卵で産まれる鳥人、子を産む蝙蝠人など違いも多々あります。
例えば蝙蝠人は「音を見る」とでもいう特殊な感覚を持っています。
音を見て暗闇の中でも自由自在に飛べるのですから、その世界は只人には想像もつきません。
ご禁制とされた呪具の一つが「蝙蝠の眼」と呼ばれているのも納得できます。
また蝙蝠人は寒さに弱く、冬の訪れと共に里や家に籠もる事も少なくありません。
それにもかかわらず蜥蜴人のために戦った蝙蝠人の伝説は、彼らの義理堅さを物語っています。

そして中でも一番大きな違いは、その翼の構造でしょう。
鳥人の翼は、只人でいう脇から小指の先までに生え揃った羽毛によって構成されています。
対して蝙人の翼は、脇の下から長く伸びた指の間にぴんと張られた膜によって成り立ちます。

そのため伝統ある蝙蝠人の一族は自らを「翼手（カイロプテラン）」と誇りを持って称します。
夜闇を物ともしない翼手衆は、天賦の才を鍛え上げた、隠密と暗殺の一族に他なりません。
翼手衆たちは、この世のものとも思えぬ人智を越えた技の数々を体得しているのです。
彼らは自らその技を振るうことはしませんが、頼まれ雇われればどの勢力にも与します。
義理堅く、契約が守られる限りは依頼を確実に遂行する、職業人（プロフェッショナル）です。
案外、吸血鬼の配下として雇われていたせいで、前述の偏見が生まれたのかもしれません。
もちろん実際に契約が交わされれば、吸血鬼の配下となることも厭わないのが翼手衆です。

一方、差別や偏見を打ち破るため吸血鬼狩りや、善行を為す翼手衆も存在しています。
中でも災害によって滅びた翼手衆の里の孤児が、只人の商家に拾われた講談は有名です。
その子供は長じた後、辻強盗に殺された義父母の仇を討つべく、仕掛人となったそうです。
昼の姿は翼を畳んだ只人の大富豪、夜の姿は闇に翼手を広げた義賊。
矢玉より速く、高い城壁もひとっ飛び。鳥か、竜か、否――……なんて、ね。

多くの蝙蝠人は氏族それぞれの祖霊信仰を持っていますが、詳細は良くわかりません。
彼らは隠れ潜み、驚くほどの氏族に分かれているため、あまり研究できないのです。
ともすれば獣人の中で、もっとも多くの氏族を持っている種族かもしれません。
もちろん蟲人たちは除いて、ですが!

翼手衆として野に出た人々の多くは、その性質から交易神、至高神を信じる事が多いです。
風に乗るには一番ですし、仕事と契約に関してはこの二柱が頼りになりますからね。
また世が乱れた時、これらの神殿を守るために翼手衆が戦ったという噂もあります。
至高神の寺院で樋嘴(ガーゴイル)が蝙蝠にどこか似ているのも、そのせいでしょうか?
少なくとも、交易神の信者には「蝙蝠は幸運の印」と信じる者も少なくないようです。
至高神に敵対する犯罪者にとっては、まちがいなく恐怖の象徴でしょうけれど。

他に地母神、戦女神の信仰とも相性が良いようで、これらを信じる蝙蝠人もいます。
ただ知識神についてはあまり信じている者がいないようです。
解き明かされると困ること、広められると迷惑する者も世の中にはいるのです。
ただ逆に、自らのルーツを解き明かすことで差別と偏見に抗おうとする蝙蝠人もいます。
なにせ森人はおろか蜥蜴人たちでさえ、蝙蝠人の成り立ちを説明できる者がいないのです。
蝙蝠人は四方世界において、多くの謎を秘めた種族だといえるでしょう。

ちなみに蝙蝠人たちの求愛は、鳥人のそれと同じく歌と踊りに基づきます。
しかし一途な者が多い鳥人に対し、蝙蝠人は多くを愛して当然という傾向が強いようです。
また褥を共にする時は、逆さまにぶら下がっての行為を好む傾向があるようです。
種族差を越えて愛を成就させるには、いろいろな障害が立ちはだかるという事なのでしょう。
もっとも歓楽街では、その独特の雰囲気から熱心な愛好者がいるという話も聞きますが。

馬人(セントール)

馬人はそのまま、馬の様相を持った人々です。
下半身が馬そのものの者も、二本の馬の足を持っているだけの者、頭が馬の者もいます。
一般には牛殺し(ケンタウロス)、一騎当百(セントール)だとか呼ばれています。
他にもあらゆる武器を扱う神の下僕(ガンダルヴァ)という気取った呼び方もあるようです。
これは戦女神の仲間が馬人だったから云々とか言われていますが、恐らく間違いでしょう。
なにせ件の人物が用いたのは、武器ではなく楽器だったそうですからね!
いずれにせよ褒め称える名前ですので、どう呼んでも馬人は悪い気もせず喜びます。
もっとも、牛人の前でケンタウロスと呼ぶのは……避けたほうが良いかもしれません。
なお四足ではなく二足のものはシレノスと呼びますが、違いを気にするのは馬人だけです。
そんなわけで当たり障りなくセントールという呼び方が主に使われます。
これもこれで女性の馬人が気を悪くすることもあるので、まったく面倒くさい話ですが。

馬人たちは主に草原地帯を中心に、牛や羊を追い立てて暮らす遊牧の部族を営んでいます。
しかし決して穏やかで牧歌的な種族だと誤解してはいけません。

文字通りの人馬一体の馬人は重装騎馬弓兵、重装騎馬槍兵として恐ろしい強さを誇るのです。
剛弓を正確無比に放ち、大槍を振り回し、だんびらを掲げて戦場を駆ける武者姿ときたら!
もちろん弓の腕では森人の方が一枚も二枚も上手（うわて）ですが、馬人だって負けてはいません。
また持久力では只人が上回りますが、短距離や膂力なら馬人の方が上回っているでしょう。
平原にずらりと並んだ馬人らの突撃は、多くの場合、敵にとっては恐怖の象徴です。
また馬人らはその脚力を活かした一撃離脱を好んでおり、大暴れしたらさっと引き上げます。
おまけに本拠地は遊牧のため常に移動していますから、とても行動が読みづらいのです。
彼らの戦奴は徒歩（かち）で槍持としてついていかねばならぬので、大変極まるようですが。
戦場で馬人に殺されずとも、捕虜に取られれば走り殺される、なんて。笑い話ですけれど。

しかしそんな馬人らですが、勢力としてはさほど大きなものではありません。
何と言いますか、彼らの気質も能力も、広い領土を治めるのに向いていないのです。
というのも馬人はその屈強さから奴隷として重宝され、しばしば他勢力から狙われます。
馬人がこれらに対抗するべく戦い続けた結果、今日の精兵揃いとなったのですが……。
そもそも馬人というのは本来は臆病な性質で、勇猛果敢な強兵を育てるのが大変なのです。
幼い頃から教育して訓練を受けて間引きをして、やっと一握りの馬人兵士が誕生します。
これには時間も資源も大きく必要としますから、どうしたって数を揃えるのは困難です。
そのため彼らは一定以上の集団をまとめ、運用する事がなかなか苦手なのです。
戦術面ではともかくも、戦略や政治では只人に劣ってしまう……というところでしょうか。
それ故に馬人は過剰なまでに屈強で、誇り高く、勇ましい戦士である事を求められます。

これは、ただのんびり草原を走って暮らしていきたいという馬人には生きづらい環境です。
そんな馬人の若者らはしばしば氏族を離れ、ぱっぱかと只人の街にやってくる事が多いです。
なにしろ馬人には仕事口が多いですから、そうそう生活に困るという事はないでしょう。
運搬や郵便などが主要ですが、酒場の給仕として雇われていたりする事もあります。
そのため家出ではなく出稼ぎとして、街へ働きに出る馬人の姿も見かけます。
もっとも悪人の口に騙されて、売り飛ばされてしまう馬人も少なくはないようですが。
若く純粋で愚かな馬人を専門に扱う非合法の奴隷商は、馬車屋（コーチマン）の隠語で知られています。

もちろん合法的に奴隷となった馬人もいて、やはり前述通り人気です。
労役はもとより剣闘士としても、そして変わったところでは馬人だけの競争も人気です。
なにしろ馬人らによる競技では、専用の競争場（キルクス）が用いられるほどです。
コースを三周し、その間に一度は観客へ挨拶をするというのが簡単なルールとなっています。
挨拶に歌や踊りと様々な趣向を凝らすのもあって、むしろ挨拶目当ての観客も多いようです。
馬人競争は、主に四脚（クワドリガエ）と二脚（ビガエ）の二部門に分けられています。

かつては四脚競技の方が人気でしたが、近頃は二脚競技も盛り上がっています。
いずれにせよ走者（アウリガエ）たちは、奴隷であっても剣闘士に勝るとも劣らぬ尊敬の対象です。

しかし、こんな風に戦いや走るために特化しすぎて、馬人本来の氏族は失われつつあります。
血統主義と言えば聞こえは良いですが、優秀な者同士での交配の繰り返し。
戦闘や競争のための近親婚による血統の素晴らしさは、馬人の在り方の歪さです。
訓練による肉体改造が行き過ぎ、もはや平凡な生活ができないほどになってしまったのです。
特に筋肉と重装備を纏って走る脚部への負担は著しく、多くの馬人の死因は脚の怪我です。
蹄の炎症や腐乱、筋肉の断裂や骨折。これらは健康に気を使っていても、容易に起こります。
そして馬人の体重を傷んだ脚で支えることはできず、脚を怪我した馬人の生存は絶望的です。

さらに蹄については街に暮らす馬人らにとっても、いろいろな意味で悩みの種です。
馬人の蹄は、平原を走り続けていないと異常に伸びて、かえって足を痛めてしまうのです。
そのため街に暮らす馬人は、公衆浴場などで良く蹄の手入れや蹄切りをしてもらっています。
若い世代には只人風の靴や草履（サンダル）を好む者もいますが、年長者は良い顔をしません。
特に最近流行の蹄鉄に関しては、蹄に鉄を打ち込むなど只人の家畜に成り下がると言います。
ただ逆に馬人の若者は、只人へは蹄を差し出して蹄鉄を望む求愛をする事が多いとか。

馬人は荷車はともかく力車の牽引を好まず、特に自分から背中に人を乗せることは皆無です。
というのも、武器を振るう時に凄まじく邪魔になるから……と馬人らは主張します。
ですがそれは前述の苦難の歴史に起因して、他者に服従することと同義だからでしょう。
ただそれでも馬人が誰かを背に乗せるということは、文字通り背を預ける事と同義です。
ある王の愛人たる馬人は、大理石の御殿や召使いを与えられ、政にも関わったと言います。
信頼されたのならば信頼を返すというのが、どうやら馬人の流儀であるようです。

信仰の対象としては一般的な獣人のそれに等しく、やや戦女神信仰が強い傾向があります。
変わったところでは酒造神を好んで信じ、酒盛りと宴会を愛しているあたりでしょうか。

なお蹄を誇りとする彼らは肉球持ち（パットフット）と呼ばれる事を嫌っています。
また山羊人（サテュロス）や鹿人と混同されると、ことのほか憤慨するようです。
下半身が馬、つまり手と合わせて六足だから蟲の仲間か……などというのは最大の侮辱です。

兎人（ササカ）

兎人は古き神々の正しく構成された言葉で「月のけもの」、ウサギの様相を持つ獣人です。
「とびはねる者」といった意味もあるそうで、いつもひょんこひょんこ跳ねています。

姿形は千差万別ですが、夏冬に毛が生え変わり、長い耳と強靭な足を持った者が多いです。
総じて食べている限りは動き続ける事ができますが、飢えるとすぐに倒れてしまいます。
そして小柄な彼らは、あまり多くの荷物を運ぶのに適してはいません。
つまり食べ物の手に入る範囲が彼らの行動範囲で、遠出する兎人はそれだけ勇敢なのです。

そんな気質なので、兎人は陽気で愉快、一瞬一瞬を生きて、死を恐れたりはしません。
また助け合いや、共に頑張ることの意味をよく理解していて、そこに躊躇がありません。
たとえば昔、飢えた旅人を見かけた兎人が、自ら焚き火に身を投じたという話があります。
その旅人は神の化身であり、その献身に報いるため、月へ兎人を埋葬したと言われます。
こうして兎人は月の古い呼び名「ササカ」と呼ばれるようになった、というわけです。
加えて、兎人の死を恐れない性質は何も自分に限らず、敵に対しても同様です。
倒さねばならぬ敵があれば、兎人は躊躇なく飛びかかって、渾身の一撃を加えます。
仇敵とあらば火を放ち、傷に毒を擦り込み、最後は水に叩き込んで討ち取ってしまう。
兎の一噛み致命的（クリティカル）とは良くいったものです。

とはいえ兎人たちが臆病でないわけではありません。
彼らはいつも長耳をぴんと立てて警戒していますし、おっかないとなればさっと逃げます。
進んで困難に飛び込んでいく理由なんて、早々ありませんしね。
いざとなれば大胆不敵になれても、常に無理無茶無謀をする理由なんてありません。
禍からはさっさと跳ねて離れるのが賢明で、それが無理ならその時は、という事です。

兎人の多くは、野山の奥にひっそりと自分たちだけの庄を築いて暮らしています。
住みよい穴を作って、美味しいごはんをいっぱい食べて、呑気に楽しく過ごすのです。
また姿隠しの名人で、動きも早く、兎人の里を見つけ出すのは結構な苦労です。
知っていれば訪れるのは容易ですし、彼らも気の良い人ですから歓迎してくれるでしょう。
こうして書くと圃人たちとどこか似ていますね。
ただそれはそれとして圃人たちと違って、あまり冒険心に富んだ兎人はいません。
たまに街へ出てくる兎人もいますが、稀な方と言えるでしょう。
ただ愛くるしい見た目なので、只人のあいだでは結構な人気者であったりはします。
というのも、兎人は寂しがり屋で恋多き種族だ、と言われているからです。
寂しがり屋というのは勝手な言い草で、別にそんな事はありません。
ただ恋多きという点は当たっている——というより、誰に対しても距離感が近いのです。
なので色街の酒場やら賭場など、ちょいと荒っぽい所では、兎人の女給を良く見かけます。
もっとも、もしかしたら兎人の仮装をした只人や森人かもしれませんけどね。

また兎人の集落において、厳密な意味での長、政治のトップというものはいません。
あくまでも調停者、精霊や祖霊の神託を受ける祭祀者であって、指導者ではないのです。
彼らは全員が平等であり、集落や里の決まり事は、全員の合意によって決定されます。
もちろん緊急事態には、祭祀者が精霊や神々の指示を仰ぎますが、あくまで緊急時のみ。
戦争にせよ他の只人との取り決めにせよ、全ては兎人ら個人個人の判断で参加するのです。
話し合いは全員の合意を取り付けるまで延々と続け、終わるまで強制力はありません。
こうした政治体制は兎人に限らず、幾つかの森人の集落にも存在します。
が、只人はどうしてか、その辺りを理解できないらしく、しばしば騒動の種になります。
只人はやれ「相手が協定を破った」などと騒ぎますが、そういうわけではないのです。
多くの場合、それは単に只人の集団と、その兎人個人の協定に過ぎません。
そして氏族では、まだ「協定を結ぶかどうか」を相談している最中なのです。
当然まだ氏族全体での決定がくだされていない以上、協定に従うかどうかは個人次第。
そしてその話し合いが終わったら、次は「どういう条件で結ぶか」の会議が始まるのです。
なかなかどうして、異文化交流というのは難しいものですね。

そして兎人は、財産――というより「土地を柵で囲う」感覚がわからないようです。
もちろん里の領域とかそういった類はわかります。獣避けの柵もわかります。
ですが究極、四方世界の土地は皆のもの、そして神さまたちのものです。
祖先と、自分たちと、子孫が用いるもので、誰かのもの、というわけではありません。
そのため開拓者との交流が、時折揉め事に発展することもあります。
つまり、兎人は畑の作物を勝手に失敬していってしまうのです。稀に。よく。

鼠人（ムーソ）

鼠人は根に隠れ棲む者という意味で、そのままネズミの様相を持つ獣人のことです。
といっても、その由来が本当に正しいのかどうかはわかりません。
何しろムーソという呼び方は、古い共通語においてさえ「ネズミ」という単語だからです。
そのため鼠人の歴史というものも、あまりはっきりしていません。森人すら知らないのです。
森の王の死を看取った事で神より言葉を授かったと言われていますが、はっきりしません。
というのも鼠人は代替わりが早い上、彼らの歴史書ときたらそれはもう尾っぽが長いのです。
少なくとも四方世界の盤面が作られた頃には、他の種族ともども、鼠人の姿もありました。

多くの鼠人は、只人のイメージに反して、都市ではなく広野に暮らしています。
森や丘に、鼠人は――彼らの体躯にしては――途方もなく広大な王国を築いているのです。
それはそもそも、とても弱い生き物である鼠人たちが、互いの身を守るためのものでした。
情報を共有し、外敵に立ち向かい、天災に備え、食料を貯めて、知恵を集め……。

そうした諸々を賄っていくためには、どうしたって国を作らねばなりません。
ここまで広範な国を作れる種族は、只人か闇人、蟲人、そして鼠人くらいのものでしょう。
そしてその広い国を守るために、鼠人たちは毎日毎日、必死になって働いて生きています。

そうした鼠人の国には、当然ながら身を守るための兵士、軍団、そして騎士が生まれます。
騎士といっても鼠人の戦士は騎乗するわけではありませんが、あくまでイメージの話です。
鼠人の誇り高き騎士たちは、己の生涯を鼠人の国を守るために捧げる誓いを立てています。
決して長いとはいえない生涯を、使命を果たすことに心血を注いで生きていくのです。
本来の鼠人が臆病で、そして脆弱な種族であることを思えば、凄まじいことです。
騎士は武を磨き、放浪し、鼬や梟、山猫、狼、蛇といった連中との闘争に明け暮れます。
斃れたとしても誰が弔ってくれるわけでもありません。鼠人の骸は腹の中でしょうから。
故に、鼠人の騎士は死ぬという事がありません。ただ行方がわからなくなるだけなのです。
それを一切恐れず、胸据わって進める者だけが、一騎当千の鼠人の騎士の道を進みます。
一騎当千。鼠人の感覚で考えれば、これはやはり、途方もない事だと言えるでしょう。
そう、結構な数がいるのです。

鼠人の国では、生きていくために厳格な掟を課せられます。
共同体のことが第一であるというのは、四方世界においてもなかなか強固な国を作ります。
ですが、それについていけない者たちも当然います。
そうした異端の鼠人たちは追放されるか、自ら鼠人の国を去ります。結局は同じですね。
処刑されることもありますが、追放刑が選ばれるのは、別に慈悲ではありません。
なぜなら異端的な個体も生き残っていた方が、種族全体が助かる可能性が高いからです。
かくして鼠人の王国から追放された者は、只人の街に流れ、地下に棲まうようになります。
いわゆる溝鼠という手合です。「人が寝てる間に盗むやつら」と罵る者もいます。
まあ、あながち間違ってはいません。鼠人の用心深さは、泥棒の才能に等しいですから。

時にはそうした溝鼠が他の鼬人やらを引き連れ、鼠人の国を襲うこともあります。
そうでなくたって、ありとあらゆる陰謀や侵略、外敵天敵が鼠人たちを狙っています。
いつどこから何が襲いかかってくるか、鼠人たちは気が気でないのです。
そのため鼠人の騎士たちは、外部の脅威を探るべく、遍歴の旅に出なければならないのです。
あらゆる事を警戒し対処するというのは、本当に疲れ果てる事だと言えるのでしょう。
これほどの厳格さがなければ、もう少しばかり鼠人は繁栄していたかもしれません。
只人が栄えているのは、なんというか、どこか間抜けで、心に余裕があるからなのです。

そんな鼠人たちですが、実はとても気位の高い種族でもあります。

熊人が名を尊いから秘すのに対し、鼠人が迂闊に名を呼ばれるのを嫌うのは自尊心からです。
前述通り、鼠人の真の名は神々から賜ったもので、その住まいは死者の領域たる地の中。
森人がありがたがっている大樹も、鉱人らの大事な石も、只人圃人の麦も、鼠人の気分次第。
……という事を思えば、気安く呼ばわってくれるなというわけです。
そのため鼠人たちは、互いの特徴からつけた簡単な渾名で呼び合っているのが常です。
「頑張り屋」だとか「朝にいる者」だとかは、鼠人にとっても縁起の良い渾名だそうです。
もちろん別に、いつでもどこでも誰彼構わず威張ってまわっているわけではありません。
鼠人の騎士は紳士的ですし、つまりは時と場合と礼節をわきまえて振るまえという話です。
ほら、鼠人へ親切にした者は宝を、傲慢にふるまった者は罰を与えられるものでしょう?
昔話というのは、けっこう真実を語り継いでいるものなのです。

そんなわけで、歴史を紐解けば、鼠人にまつわる物語は数多く存在します。
大山猫の率いる軍勢から苔森の平和を取り戻した勇者。
多頭蛇の素っ首を戦斧の一閃で全て叩き落とした騎士。
僅か十数人の仲間を率いて呪われた鵺と戦った冒険者。
只人の姫君を救うべく奔走した、追放者たる鼠人の若者の話もあります。
武芸の達人となった鼠人が、街の地下で鰓人の仕掛人を率いているという噂も。
特に偉大なりし伝説的な鼠人の王は、あまりに畏れ多くて渾名をすら戒められています。
その王は界渡りに登り詰めただとか、魔術師の弟子だったという伝説さえあるほどです。
竜の息吹で鍛えられた隕鉄の剣、黒鉄の大戦斧など、鼠人縁の伝説の武器も多く存在します。
他の獣人たちの物語にも、しばしば鼠人は登場し、重要な役目を担う事が多いです。
中でも特にリスや、かわうそなどの獣人は、鼠人に対して大層な恩義を感じているそうです。
過酷な広野で生きる者たちにとって、最後に頼れるのは鼠人たちという事なのでしょう。

ちなみに鼠人の中には時折、純白な毛並みと真紅の目を持つものが生まれます。
その白い鼠人たちは際立って頭が良く、美しい事が多く、「選ばれしもの」と呼ばれます。
「選ばれしもの」は決して健康を害さぬよう、大事に丁寧に、成人の日まで育てられます。
そして例外なく、鼠人たちの国から、決して帰らぬ死出の旅に送り出されるのです。
世界を旅し、あらゆる病や呪い、災厄をその身に集め、他の者たちを救ってくれる。
白い鼠人はそれこそが使命なのだと、どういうわけか鼠人たちは信じているようです。

鳥人（ハルピュイア）

鳥人についてのおおよそは、前著で書いた通りなので参照してください。

とはいえ、一口に鳥人といっても様々な種類の鳥人が存在します。
そんな彼らをひとまとめにしてしまうのも乱暴なので、幾つかの例を紹介します。

鶻人（ペレグリン）

鶻人とは「速い翼を持つ者」「放浪者」といった意味の、ハヤブサの鳥人です。
季節ごとに涼しい場所へ移り住み、断崖絶壁に居を構える事で知られています。
高所から飛び降りて急降下、空中の標的を蹴り飛ばして狩る、格闘の達人たち。
磨き上げられた蹴り技の鋭さは、ある種、芸術的とまで評されています。
しかし鶻人最大の特徴は、その名前通りの速さにあります。

鶻人は、四方世界で最も速い種族とさえ言われています。
というのも鶻人が急降下する速度は、竜ですら容易に追いつく事ができない為です。
さらにこの速度にもかかわらず、鶻人たちはつがいで連携して技を繰り出す事もあります。
鶻人の領域で彼らと敵対することになったなら、生きて帰るのは困難でしょう。

また鶻人たちは恋人への求愛として、曲芸じみた物の投げ渡しを好んで行います。
（といっても只人のいう投擲ではなく、空中で放って、掴み取るやり取りですが）
そのため聞く機会はまずないのですが、鶻人の歌声も、それはまた見事なものだと言います。

とはいえ長い秩序と混沌との戦いの中で、鶻人たちは徐々に姿を減らしています。
彼らが最も得意とする断崖絶壁以外の場所で、少しずつ討ち取られてしまった為です。
さらにその切り立った崖なども合戦の度に破壊され、城塞が築かれ、失われつつあります。
広野に生きる鶻人たちの姿を目にすることは、昨今滅多にないでしょう。
そしてごくごく少数の鶻人たちが、街中の時計塔や城壁の守り人として暮らしています。

そして鶻人たちの中には、少し変わった……奇妙ともいえる信仰があります。
多くの鶻人は父親を尊敬するのですが、そんな中で母親を尊敬する氏族があるのです。
遥か昔ある魔術師の勲（いさおし）においても助力となった彼らは、秩序の強き味方です。
善なる助力者を名乗る彼らは、鶻人の女性は時を司る神の巫女だと信じているのです。
彼女たちは時神のしもべとして、選ばれし子らを守り、悪しき物と戦う使命を担っています。
もっとも「時を止められる」なんて、いくら速いとはいえ誇張が過ぎるとは思いませんか?

鴉人（コルバス）

鴉人とは「奇怪な声で鳴く鳥」といった意味の、カラスの相を持つ鳥人です。
艶やかな黒い羽毛、澄んだ瞳を持ち、諧謔を好むなど、鴉人はとりわけて美人が多いです。

しかしその一方あまりに浮世離れした姿から、この世ならざるものと扱われてもきました。
神の使いや聖なるものとされるのは良い方で、不吉な存在と迫害されることもありました。
だいたい、只人は他の生き物を見る時、このどちらかに区分けするのだから勝手なものです。

多くの鴉人たちは野山で暮らしていますが、只人と交わった時は戦場に多く姿を見られます。
鴉人は目が良く、鳥人の中でも優れた知性から、勝利を呼ぶ偵察役として重宝されたのです。
また差別された鴉人も街中では職を得られず、戦場漁りに身を落とす事が多かったのです。
この辺りも只人の勝手なのですが、ともあれ鴉人と戦争が縁深い事は確かです。
戦場漁りや落ち武者狩りを生業とした渡り鳥の氏族が、傭兵部族となった事は有名です。
彼らは各々が趣向を凝らした鎧を纏い、嬉々として闘争を求めて戦場へ赴きます。
もはや生きるために戦うのではなく、戦うために生きる姿を、忌み嫌う者も多くいます。
そういった意味では山猫の傭兵氏族とは仲が悪く、同じ陣営に雇われる事はないとか。

とはいえ、昨今では只人の間でも鴉人は受け入れられつつあるようで、街中でも見かけます。
銀の星を名乗る賢者の逸話はもちろん、領主に認められパン屋を営む一家の話も有名です。
その一方、職がなく屑拾いなどで暮らし、それすら石もて追われる鴉人たちもいます。
少なくない鴉人たちは、そうしてまた戦場へ舞い戻らざるを得ないようです。

鴉人に限らず鳥人はその傾向がありますが、その中でも鴉人は特に光り物を好みます。
金銀財宝や宝玉といったものに限らず、きらきらと輝かしいものが大好きなのです。
口さがない者は、それを彼らが黒一色だから身を彩りたいのだと嘲笑います。
ですが実際、濡羽色の翼や髪を着飾った出で立ちは美しいので、鴉人は気にもしません。
笑うやつには笑わせておけば良いというのが、鴉人の一般的な考えです。
鴉人は最後に笑うのは自分たちだと、暗躍することもしばしばあります。
そしてそれだけに、自分を笑わない者に対しては、一目も二目も置くと言います。
他人が自分に対してどう振る舞ったかを、決して忘れないのが鴉人です。
もっとも、そんな事は鴉人でなくとも当然かもしれませんが。

鴨人（プラティリンコス）

鴨人とは「平たい嘴」といった意味の、アヒルの相を持つ鳥人です。
只人との交流も多く、水辺に棲まう事もあって、街で見かける事も多いでしょう。
鴨人は鳥人の中でも珍しい、飛ぶことや走ることより、泳ぐことを得意とする種族です。
泳ぐばかりか水の中に潜ることも簡単というのは、鳥人の中ではなかなか珍しいです。

さらに特徴的なのは、その只人や森人には真似できない視野の広さです。

なんと前を向いたままにもかかわらず、ほぼ真後ろまで目に入れる事ができるのです。
無論、際立って視力が良いというわけではないのですがこの視界は驚異的です。

また鴨人たちは、他の鳥人が綺麗で美しいのに対し、どこか愛らしい雰囲気があります。
もともと街に親しい種族でもあったためか、只人たちにも容易に受け入れられています。
特にふわふわとした羽毛と、只人よりも遥かに高く温かい体温は、歓楽街でも人気です。
というのも、実は鴨人は、鳥人の中では一途というわけではないからです。
恋人がいる間こそぴたりと寄り添っているものの、気まぐれに別れる事もしばしばです。
おしどり夫婦なんていうのは、只人が勝手に思い込んでいるだけの偏見というわけです。

ともあれ、そうした能力や只人との関係性から、水兵をやっている鴨人は多いようです。
「兵役に行く時、泳げりゃ水兵、手相が良けりゃ騎兵隊」なんて戯れ歌もあります。
いざとなればざんぶと船から水に飛び込める鴨人は、只人にとってありがたいのです。
またその広い視野も、索敵において頼もしい限りですからね。
そんなわけで、小柄で可愛らしくとも勇敢な鴨人は多く存在します。
水兵の中でも一番活躍したのは鴨人と言いますし、暗黒世界の魔王と戦った鴨人もいます。
ただ、そういった点を敵味方ともども良く熟知しています。
海戦において、まっさきに狙われ、矢を射掛けられる存在の一つが鴨人です。
痛々しく矢が刺さったまま呻く鴨人の姿を、戦場では多く目にするでしょう。
しかしそれさえも幸運といえます。邪悪な混沌の者どもは、鴨人を容赦なく喰うのです。
美味だから——なんてのは、鴨人にとっては勝手な理屈で、迷惑な話ですね。

ただ、鴨人が可愛らしいのは見た目だけ、という悪い話もあったりします。
ちょっとでも気に入らない点があれば子供相手にだって容赦なく突っかかるのだそうです。
……というのは白鳥の鳥人が抱いている偏見らしいのですが、実際どうなのでしょう?
ただ只人でもわかるのは、少なくとも鴨人は声ががらがらで歌が下手だという点です。
鴨人が一気にまくし立てている言葉を聞き取るのは、きっと森人だって難しいのです。

駝鳥人（ストルチオ）

駝鳥人とは「コブのある鳥」といった意味の、ダチョウの相を持つ鳥人のことです。
といっても実際、彼らの背中にそう大きなコブがあるわけではありません。
その佇まいがどことなく背中にコブのある馬、ラクダに似ているためにそう呼ばれたのです。
もっとも、そんなコブのある生き物を見たことある者は、砂漠以外あまり多くはいませんが。

その名前の由来通り、駝鳥人は砂漠の地方に起源を持つという鳥人です。

鳥人の中でも一際体が大きく、足が長く、そして鳥人の中で最も速く地を駆けると言います。
一方で、その翼は鳥人の中でも小さく、まったく空を飛ぶ事ができません。
駝鳥人はあまり多くの地方で知られた者ではないため、鳥人の中でも侮られる事が多いです。
「頭を穴に隠して尻を丸出しにして安心する」「石と食い物の区別もつかない」だなんて。
無駄に体が大きくて空も飛べないなんて、鳥人としては小馬鹿にしても仕方ありませんから。
しかしその速度、そしてその目の良さを知れば、他の鳥人も黙らざるを得ないでしょう。
足の速さのみならず、目の良さでも駝鳥人は鳥人随一なのです。

只人にとっても、砂漠の辺り以外では馴染みがありません。
が、しかし只人にとっては、何よりも魅力的な鳥人であるという点が話題になるでしょう。
そのぱっちりとした大きな瞳、長い睫毛は、とても愛くるしい顔立ちに繋がります。
すらりとした足の見事さは言うまでもなく、首の長さは美しい体型に繋がります。
加えて、その黒い羽毛はふわふわと柔らかく、実に見事なものです。
また難しいことを気にせず、ゆったり動く姿は実に心を和ませてくれます。
そして駝鳥人の産む卵ときたら、これがまたことのほか美味なのだそうです。
そのため砂漠では、特に女性の駝鳥人が、奴隷としてたいそう重宝されたと言われています。
もっとも、鳥人の中でも男女ともに、際立って胸が平たい事でも知られていますが。
こればかりは飛ぶ力が必要ない以上、致し方のない点かもしれません。

奴隷ではない駝鳥人はどうかといえば、砂漠を群れで転々とする氏族が大半です。
総じて呑気な気質で、一人の男を長とし、多くの女性と子供が付き従う形を取っています。
これは一途で浮気を許さぬ鳥人のなかでは、なかなか珍しい特徴といえます。
といっても、自分の認めた配偶者以外と愛を交わすのを、許すわけではありません。
それにこうして書くと男の方が優位そうに見えますが、実は女性の方が優位な体制です。
あくまで男性に与えられる「長」とは、氏族の戦闘指揮官といった役職でしかないのです。
一方、只人の街に出た駝鳥人の場合は、やはり主に運送に携わる事が多いようです。
といっても馬人ほどの膂力も持久力も速度もありませんので、遠距離輸送ではありません。
駝鳥人の足は、街中を走り回って細々したものを届けるのに向いているのです。

ちなみに、駝鳥人たちが石を飲み込むというのは本当です。
駝鳥人にとっては、小石を飲むと腹具合が良くなるという文化があるとか。

鶏人（ガルス）

鶏人とは「繋がれた鳥」といった意味の、ニワトリの相を持つ鳥人のことです。
その名の示す通り、鶏人の歴史の大半は、只人や他の種族の奴隷であった事を意味します。

元は雉人の一氏族に過ぎなかった彼らは、戦乱の中で捕らえられ、奴隷とされました。
飛ぶ力を奪われ、その鋭い蹴爪と嘴とを武器に、闘奴として生きることを強いられました。
多くの神々や人々にとって、鶏人とは戦のために用いる雑兵程度に過ぎませんでした。

しかしその立場が変わったのは、神代の戦の終わりの頃だと言います。
もうじき決戦なのに、戦に心を痛めた太陽神が、あろうことか引きこもってしまったのです。
このままでは盤上は闇に閉ざされ、混沌の勢力の力が増していくばかり。
そんな中、一人の鶏人が大声をあげて太陽神の岩戸を叩き、踊り、歌い、引きずり出します。
あるいはこの大騒ぎが気になって、太陽神が思わず顔を出してしまったとも言われています。
いずれにせよ再び世界に光が満ちた事で、秩序の勢力は決戦へ赴くことができました。
もちろんその決戦ですら決着がつかず、骰子が持ち出されるのですが……。
それにしたって、この鶏人の功績が揺らぐわけではありません。
彼らは奴隷から解放され、金の冠(グリンカムビ)を授けられたと言われています。
今日、多くの鶏人がもつ鶏冠は赤く、金の冠を持つ鶏人はまず現れません。
ですがもし現れたなら、その鶏人は再び英雄として祭り上げられるでしょう。

そうした逸話もあって、鶏人は只人の街の中でも多く姿を見かけます。
鶏人たちは主に決闘裁判における代理人、つまり弁護士を務めたり、鐘つきをしています。
太陽を招くのが彼らの務めであり、また先祖伝来の武芸が脈々と継承されているためです。
もちろん借金や戦の捕虜として奴隷となった鶏人もおりますが、差別とはまた別の話です。
とはいえそんな鶏人たちも、誇り高く剣闘士として闘技場へ現れます。
傷つくことを恐れずに相手へ飛びかかっていく姿は、実に人気があります。
鶏人専門の興業を行う闘技場もあるとかで、闘奴としての評価の高さが窺えます。
他にも犬人や、変わったところでは蟋蟀(コオロギ)人専門の興業もあるそうですが。

そして何より鶏人たちの中には闇と戦う使命を帯びて、吸血鬼狩人となる者もいます。
夜闇の中にあって、その純白の衣と真紅の鶏冠は、闇の眷属の天敵の証です。
夜明けを呼ぶ者、太陽の化身、怪鳥音と共に繰り出される蹴撃は吸血鬼の首を跳ね飛ばす。
加えて太陽神の恩寵篤い鶏人の血は、吸血鬼をはじめとする存在にとっては猛毒です。
一滴浴びただけで肌が焼けるというのですから、凄まじいものです。

そんな鶏人たちは、蜥蜴人からも好感を得ています。
多くの鳥人から見て蜥蜴人が魅力的なように、蜥蜴人から見て鶏人は魅力的なようです。
蜥蜴人らに言わせると、遠縁の親戚のようなものだそうですが、よくわかりません。
まあ鶏人側からも悪い気はしないのですが、双方の間に生まれた子供が苦労します。

というのも口さがない者は、そうした子供をバジリスクだコカトリスだと嘲るからです。
バジリスクとコカトリスの違いもわかっていないので、単なる悪口に過ぎないのですが。

ここまでの記述でわかって頂けるかと思いますが、鶏人は際立って勇敢な種族です。
それだけに、彼らに対して臆病者という言葉は想像を絶する侮辱になります。
間違っても弱虫だのという意味で、鶏人の名を言わないようにしましょう。
無論、彼らと対決するために挑発するという意味では、これが一番の方法でしょうが。

鰓人（ギルマン）

鰓人とはその名の通り、エラを持つ者、魚の相をもった獣人のことです。
もちろん魚ですから、海だけではなく川に棲む鰓人たちも数多くいます。
姿形も様々で、下半身が魚の人魚や、魚面をした半魚人（差別用語ですね）もいます。
特に海に棲まう魚面の人々は、深きもの（ディープワンズ）などと呼ばれたりもします。
あんまりにも醜悪だからでしょうが、海ゴブリンなんて蔑称を用いる只人の漁師もいます。
その面構えをインスマウス面とも呼びますが、きっと深きものが訛ったのでしょうね。
逆に人魚の場合は、男女ともに見目麗しい者が多いと聞きます。
それが理由というわけではありませんが、人魚と魚人は仲が悪いようです。

亀人や水蛇人などが蜥蜴人なのか鰓人なのか、只人は勝手に悩んで、結論は出ていません。
その一方、蛸人や烏賊人、蟹人などは鰓人として扱うことで決着はついているようです。
只人というのは何でもかんでも決まりを作って、あれこれと分類したがるものなのです。
え？　鯨人や海豚人や鯱人（シャチ）？　そりゃあ魚なんですから鰓人に決まっていますよ。

蟲人に匹敵するほど他の獣人や種族とかけ離れているのが、鰓人たちです。
というよりも、鰓人の文化文明については、ほとんどまったく知られていないのです。
長い歴史を持つ森人ですら、接触してきた鰓人は全体のほんの末端に過ぎません。
なにしろ地上より広大、そして長い歴史を持つのが海というものですからね。
その奥底に何があるのかだなんて、早々容易に見通せるはずがありません。

そのため、只人が持つ鰓人の知識というのは、たまたま知り得た断片的なものだけです。
蛸とも烏賊とも龍ともつかぬ異様な神と星々を崇めていること。
自分たちをホモ・ピスケシアスとかいう、よくわからない名前で呼んでいること。
あとはせいぜい幾つかの国だか部族だかがあるとか、王や女王がいるだとか、その程度です。

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

どの程度の文明を持っているのかという点は、やっぱりいまいちわかりません。
ただ蜥蜴人からは、鰓人たちは一定の尊敬をかち得ているようです。
生命は海から現れたものだというのが蜥蜴人の信仰ですから、まあ、わかる話です。
海豚の鰓人たちなんかは、自分たちは四方世界で最も賢い霊長だなどと称しています。
まったく、霊長だなんて。自分で名乗っていて恥ずかしくはないのでしょうか？

鰓人たちは音楽を好みますが、主に歌と踊り、打楽器、弦楽器が中心です。
いわゆる管楽器といったものは知らず、地上に来てから結構な衝撃を受けるようです。
なにせ水の中で笛を吹いたりなんて、なかなかできませんものね。
「こんな低い音が鳴るのか」なんて言っていますが、鰓人の耳はよくわかりません。
とはいえ、鰓人たちの音楽もまた、地上の人々にとってはとても独特で幻想的です。
古くから鰓人の歌には魔力があると言われていましたが、やはり魅力があるのでしょう。
陸に上がり只人と交わって暮らす鰓人の多くが、芸能を生業とするのも頷けます。

陸に上がるといっても、何も足のある鰓人に限った話ではありません。
下半身が魚の鰓人も、捕まる事もしばしばですが、自らの意思で陸に上がる事があります。
なにも王子に恋をして、魔法で足を変えてくるばかりではないのですよ。
音楽や食べ物――火を使った料理――に心を惹かれて、船乗りと交渉して陸へ上がるのです。
もちろん水がなければ生きていけないですし、ろくに動けないため、生活は困難です。
半ば見世物めいた扱いをされたり、色街で特殊な遊びのために春を売る者も多いでしょう。
一方、水の中から出なければ良いので、狭い範囲なら水槽を設置してくれる職場もあります。
たとえば酒場のカウンターなどでは、女性の人魚がバーテンダーをしている事もあります。
つまりは、バーメイドというわけです。

ちなみに、それでもやっぱり人魚の姫君は陸の王子に恋をするようですよ。
自分が助けた、あるいは助けられた相手に恋をして、それが王族じゃないと怒るそうです。
なんだかんだいって、そんなに地上の人々との違いはないのかもしれませんね。

蟲人（ミュルミドン）

蟲人についてのおおよそは、前著で書いた通りなので参照してください。
とはいえ、一口に蟲人といっても様々な種類の蟲人が存在します。
なにしろ蟲人というのは想像を絶するほど多種多様で、最も種類の多い獣人なのです。
あんまりにも他の種族と違うので、異界から来た者の末裔ではないかと疑う向きもあります。

そんな彼らをひとまとめにしてしまうのも乱暴なので、幾つかの例を紹介します。
前著で紹介したのは主に蟻人や蜂人でしたから、それ以外の蟲人についてを取り上げます。

蚕人（ボンビクス）

蚕人とは「絹を出す者」と言った意味の、カイコの相を持った蟲人です。
蚕人は幼い頃は総じて可愛らしく、長じて後は美しい姿となる事で知られています。
只人から見ると蟲人というのは、どうしても虫らしい容貌の者が多いのが常です。
ですが蚕人は、只人から見て好感を抱くような姿かたちをしている者が多いのです。
蚕人に対する第一印象は、おそらく「白」でしょう。
純白の美しい体毛や羽を持ち、儚げな、この世のものとは思えぬ雰囲気を纏っています。
きっと多くの人々は、蚕人を放っておけない、守らねばと感じるに違いありません。

蚕人の一生は、すべて美しい絹の衣を作り上げるためだけに存在します。
蚕人の子は、幼い頃は蝶よ花よ（蚕人は蛾人の一種族だそうですが）と育てられます。
成人の儀式として、命を賭すようにして、とてつもなく美しい絹糸の繭に籠もります。
そして繭から孵ると、真っ先にその繭から糸を紡ぐ作業にかかるのです。
この絹から神に捧げるための聖なる衣を織り上げる事が、蚕人にとって最大の使命なのです。
蚕人が奉じる神とは交易神で、この場合の捧げ方は、絹衣の奉納と販売です。
神殿の絹市や、これと見込んだ買い手を求め、蚕人たちは自慢の衣を担いで旅立ちます。
そして自分の聖衣にどれほどの高値がつくかという事が、蚕人にとっての誇りなのです。

またこの儀式で旅に出るのは、蚕人が自らの伴侶を見つけ出す事も目的の一つです。
というのも、蚕人はとても体が弱く、空も飛べず、視力も弱い種族だからです。
絹を紡ぎ、衣を織り上げ、これを売りに旅をする事は、とてつもない困難なのです。
文字通りの命懸け。であればこそ、それを助けてくれるつがいを探すのは重要です。
そして無事に伴侶を見出した蚕人は、以後の生涯を子作りと子育てに捧げます。
そのためにも伴侶は絹衣の次に大事な存在であり、蚕人は恋や愛にも積極的です。
より良い子を産み、その子により良い衣を織らせる。
それこそが、蚕人の生涯の使命なのです。

蚕人は貞淑で、献身的で、清楚で、誰かに傅いて奉仕する事を悦ぶ性質をしています。
これを都合が良いと見る向きもあり、蚕人を奴隷として利用する者もいないでもありません。
生涯を添い遂げる相手はただ一人と決めているため、色街で見かける事は稀です。
しかし騙され、こうした場所に繋がれている蚕人もいないではないのが世の常です。
非力な蚕人の里が悪党に乗っ取られ、彼らのために絹を織らされる事件もよくあります。

悲しいかな、武器を持たぬからといって荒事から無縁でなどいられないのです。

蚕人は、高価な絹を織り上げるところも含めて、かくあるべしと作られたようにも思えます。
蛾の蟲人に過ぎなかった蚕人が、どうしてこのような形となったかはわかりません。
交易神に仕えるために自ら望んだ、あるいは邪悪な魔術師によって作り変えられた。
いずれにせよ、現在の蚕人たちは、交易神を奉じる敬虔な信徒であり、特別視されます。
「お白様」「聖処女様」など、旅する蚕人は交易神の御使いとして丁重にもてなされます。
生涯を交易神のために捧げるその在り方は、確かに聖なる存在に思えても当然でしょう。

また、一部の蚕人は交易神ではなく至高神を奉じているとされます。
蚕人は桑を好むのですが、これには魔除けや雷避けの力があると信じられているのです。
それもあって蚕人たちはその身に聖なる力を宿し、故に衣にもその力がある……。
……というのが何処まで真実かはわかりません。実際、蚕人の行動も変わりませんから。

しかし、蟲人の多くはその心の在り方が只人や他の種族とかけ離れています。
蚕人が本当に交易神を信仰しているのかどうかは、他の者にはわかりません。
ただこう在った方が生き延びるのに有利だからと、そう振る舞っているだけかもしれません。
無論、それを良いとか悪いとか、勝手に外部の者がとやかく言う事ではないでしょう。
信仰の形というのは、個々人によってまったく異なるものなのですから。

蜻蛉人（オドネーター）

蜻蛉人とは「空を舞う羽」といった意味の、トンボの相を持った蟲人です。
水辺に集落を作り、成人までの長い年月をヤゴとして過ごし、長じてトンボの姿を得ます。
この古い皮を脱ぎ捨てて生まれ変わる姿は、他種族の目からすると、とても神秘的です。
そのため蜻蛉人の成人の儀に立ち会えた者は、きわめて幸運だと言えるでしょう。
もっとも、蜻蛉人たちは早々他の者を儀式に招いたりはしないのですが。
戦においては勇壮な姿を竜に、優美に舞う姿を乙女に見立て、称賛する者もいます。

主に只人や他の種族が注目している蜻蛉人は、やはり成人後の空を飛ぶ姿です。
俊敏に――いえ、高速と言ったほうが良い速度で縦横無尽に宙を舞い、獲物へ襲いかかる。
狩猟民族であることの多い蜻蛉人は、蟲人の中でも最も強い種族の一つとして知られます。
雀蜂の蟲人などが強い事で有名ですが、蜻蛉人は一対一ならば完封してしまう事もあります。
飛び回って標的を見つけるや否や突撃し、空中にいながら牙や槍や銛を突き立て仕留めます。
陸にいる者でも、空から飛び込んできた蜻蛉人にすれ違いざま切り裂かれる事はザラです。

考えるまでもなく、高速で空を飛べるというのは、とても優れた能力なのです。

そんな蜻蛉人にも弱点がないわけではありません。
一つは、その優れた動体視力に反して視力が弱く、遠くの物を細かく判別できない点です。
網や紐やを結んだ石を投じると、それを獲物と勘違いして襲い、絡め取られてしまいます。
そしてもう一つの弱点は、蜻蛉人自体が自分たちの強みをあまり理解していない点です。
蜻蛉人は、そもそも自分たちが「トンボの蟲人」として扱われる事が嫌いです。
彼らいわく、自分たちは「ヤゴの蟲人」なのです。
ヤゴというのもトンボの子という意味ですから、蜻蛉人はカゲロウの蟲人を名乗ります。
蜉蝣人(イフェメラ)と呼んであげると、彼らはきっと喜んでくれるでしょう。

蜻蛉人たちは……失礼、蜉蝣人たちは、もっぱら水中での戦いに注力しています。
もちろん成人した後に飛行の訓練もしているのですが、あくまで水戦の援護のためです。
実際のところ、これ自体は間違いではありません。
なにせ蜉蝣人たちの主な住処は水辺ですし、守るも攻めるも水辺の戦いになります。
空の戦いで勝ったところで、水辺を失ったり、攻め取れないでは意味がありませんしね。
それに水中の方が空より資源も食料も多いのは、鰓人でなくとも知っている事です。
加えてヤゴ(としか呼びようがないのです)の方が、実は蜻蛉よりも大きく、力があります。
蜻蛉人は空にあっては強いのですが、陸や水辺ではヤゴにどうしても劣るのです。

そんな彼らは、多くの蟲人同様、めったに自分たちの領域から外に出ようとはしません。
ただ時たま、他の勢力に請われて傭兵として戦に参加する事があるようです。
別に不満はありません。共同体や自分たちの利益になるなら、命は惜しくないのです。
ただどうしてか、ヤゴより蜻蛉の方が報酬が良いのだけは、納得いかないようですが。

飛蝗人(ローカスト)

飛蝗人とは「焼き払う者」「食い尽くす者」と言った意味の、バッタの相を持つ蟲人です。
混沌の勢力に属する蟲人の中でも最も恐れられる種の一つで、蟲人の皇帝と呼ぶ者もいます。
強靭な脚による跳躍力、羽による飛行などありますが、飛蝗人の特徴はそこではありません。
彼らは文字通り、全てを食い尽くすのです。
地平の彼方から空を黒く塗り潰すようにして襲いかかり、ありとあらゆる物を貪り食います。
そして体力の尽きるまで突き進んだ後、死ぬと同時に毒をばら撒いて土地を汚すのです。
この特性からあらゆる秩序の神々に忌み嫌われています。
特に地母神の信者にとっては、仇敵、天敵とされています。

もっとも飛蝗人は別に、混沌に与しているつもりはないと言います。
ある学者が、様々な手法を用いて、飛蝗人と意思疎通を試みた時にそれを聞き出しました。
飛蝗人にとっては、世界を己の我儘で組み替える事そのものが許せないのです。
無論、一定ならば仕方ありません。ですが、何事にも限度というものが存在します。
彼らは独自の、超自然的な感覚によって天秤の傾きを察知すると、一挙に押し寄せてきます。
そして死ぬまで全てを食い尽くしながら、命尽きるまで突き進んで来るのです。

あるいは、これは飛蝗人の王が現れたためだとする者もいます。
暴風の如き蟲の魔王が現れればこそ、飛蝗人は牙を剥いて空を覆うのだと。
飛蝗人の王とは、すなわち蟲人の中の王、蟲人の皇帝ともいえる存在です。
多くの蟲人たちはそんな事を言われても鼻で――鼻があれば――笑うでしょう。
ですが過去に現れた飛蝗人の軍団には、多くの他の蟲人が混ざっていたといわれます。
中には獣人はもちろん、混沌の邪法によって生み出されたおぞましい合成獣（キマイラ）さえも。
『恐怖を与えし者』どもとして、飛蝗の魔王の存在は神話伝説物語の端々に登場します。
無論こんな馬鹿げた存在なんて、恐慌状態に陥った人々の思い込みに過ぎないでしょう。
まともに取り合う学者はおらず、誇張とかそういった類として片付けられてしまいます。
ですが一挙に押し寄せてきた飛蝗人の軍団の凄まじさは、間違いなく事実です。
それにより国が滅んだ事も、一度二度ではありません。
その理解し難い大惨事を、どうにか受け入れるために、そんな魔王が想像されたのでしょう。
人々というのは、大惨事に原因が――どんなにくだらなくとも――あれば、安心するのです。

一方、群れの数を自主的に調整するための行為だとする、学者もいないではありません。
しかしただそれだけの為にしては、譫妄的というか、只人には理解できない行動です。
自然の釣り合いを監視している森人の里すら、飛蝗人にとっては標的なのですから。
そういう意味では混沌の勢力が世を支配したとしても、飛蝗人は同様の行動をするでしょう。
秩序でも混沌でもない、恐るべき中庸の存在が飛蝗人だといえるのかもしれません。

普段の飛蝗人は、草原や広野を少数で放浪している事が多いです。
彼らが何を考えて歩き回り、飛び跳ねているのか、余人にはまったく想像もつきません。
たまに只人の里を訪れて、畑仕事を手伝ったりする者もいます。
多くの農民は戦々恐々としながら、だからこそ仕事を任せることにしています。
機嫌を損ねて群れで襲われては、たまったものではありません。
無論、飛蝗人が村を襲うかどうかは、そんな些細な事とは関係ないのですけれども。
総じて飛蝗人というのは、得体の知れない恐ろしい奴ら、という認識で良いでしょう。

そんな飛蝗人ですが、奇妙なことに、祈りし者として戦う姿を見たと言う者もいます。
「世界」の中には、そこで生きる人々だとて含まれているはずなのです。
その自由と平和を、一方的に蹂躙する事は果たして許されるのだろうか?
そんな悩みを抱え、苦しみながらも、秩序の側に立つ祈りし者たる飛蝗人もいるのだとか。
そうした飛蝗人は自らの素性を隠すべく髑髏の兜をつけ、黒い馬に跨って現れるそうです。
此処まで来るとあんまりにも馬鹿馬鹿しくて、笑ってしまいます。
市井の人々が面白半分に噂する、他愛のない夢物語に過ぎないかもしれませんね。

蟷螂人（マントデア）

蟷螂人とは「預言する者」といった意味の、カマキリの相を持つ蟲人です。
すらりとした細長い体躯に、大きな瞳。髪や毛のある者は緑のそれを生やしています。
動きは一見してゆったりとしていますが、重心がしっかりしていて隙がありません。
実は陸にあってもっとも強い蟲人は、彼ら蟷螂人ではないかと言われます。

といっても、ばったばったと群がる相手をなぎ倒す……というわけではありません。
蟷螂人が得意としているのは、待ち伏せからの必殺です。
腕や足に鋭い刃を持ち合わせ、それでもって致命的一撃で首を刈り取る。
つまり、蟷螂人は氏族ごとに代々秘伝の技を受け継いできた暗殺者なのです。
「預言する者」という名前も当然で、蟷螂人の到来は、標的の死を意味するからです。

他の多くの蟲人と異なり、蟷螂人は集団の共同体を作りません。
各々の一族に伝わる技は一子相伝であり、親から子へ代々受け継がれています。
必然、技の詳細は秘すべきであり、蟷螂人にとっては兄弟同胞すらも敵なのです。
そのため蟷螂人は常に一人で行動し、誰かと徒党を組むことが少ないです。
神代の頃より暗殺を生業にしている蟷螂人の評価は、際立って高いです。
秩序でも混沌でも、彼らに暗殺を頼む事はしばしば起こりうるでしょう。
蟷螂人の歴史に敗北の二文字はない――とまでは言いませんが、恐るべき存在です。

蟷螂人がどうしてこうした暗殺を生業にしたのかは、神話の時代にまで遡ります。
生きるために獲物を狩るだけだった彼らは、人に頼まれたものを殺すことを覚えました。
それは、蟷螂人が死の女神に従者として仕える事を許されたためだと言われています。
あるいはそれは夢魔の女王ではないかとも言われますが、さだかではありません。
今の蟷螂人は信仰というよりも、自らの技を磨き、成果を発揮する事に悦びを抱いています。
ストイック、禁欲的といえば聞こえは良いですが、結局は自己満足ですからね。
なので蟷螂人は、悪口や罵詈雑言がとても苦手です。

言い返す事もできず、俯いて泣き出したり、時には逃げてしまう事もあるとか。
もっとも蟷螂人と対峙して、罵るだけの猶予があるとはとても思えませんけれど。

なお蟷螂人についての逸話で有名なのは、その婚姻についての事柄です。
蟷螂人は放浪の中で、種族によらず、強いものを配偶者と選んで子をなそうとします。
しかしその過程で、女の蟷螂人が相手を殺してしまう事が数多くあると言われます。
ですがこれは、蟷螂人の女性とまぐわった者が必ず殺されるという意味ではありません。
一部の蟷螂人の女性は、素顔を隠さねばならぬという掟があるのだそうです。
そのエンプーサと呼ばれる蟷螂人の女暗殺者たちの氏族は、必ず仮面をつけています。
そして素顔を見られた相手を、殺すか愛するか選ばねばならないのだとか。
もし蟷螂人の女性に恋をしたなら、彼女を組み伏せるほど強くなるか、惚れさせるべきです。
もちろんそんなのはどんな恋愛でも同じですし、殺されても構わないという人もいますが。
愛の形なんて決まりきってはいませんものね。

蜘蛛人（アラネア）

蜘蛛人とは「巣にこもる者」といった意味の、蜘蛛の相を持つ蟲人です。
黒い髪に艶やかな雰囲気の女性としてのイメージが強いですが、姿形は多種多様です。
一見して人の姿に見える蜘蛛人が多いのは確かですが、蜘蛛の特徴の強い者もいます。
複眼や、四肢に加えて四臂が生えていたり、下半身が蜘蛛のそれだったりする者もいます。

蜘蛛人は織物の達人で、見事な糸を紡いで、素晴らしい生地を織り上げます。
神の使いと思われている点も含めて、どこか蚕人と通じるところがあります。
ただし蚕人と異なり、蜘蛛人はとても俊敏で素早く、力強い種族です。
壁を駆け上がり、天井を伝い、糸を繰り出して縦横無尽に飛び回ります。
そして多くの蜘蛛人たちは、只人の里を訪れるとしても、ひっそりと隠れ潜む形を取ります。
自分が蜘蛛人だと、おおっぴらに明かす者は少ないです。

そんな蜘蛛人たちですが、独自の倫理観、あるいは使命感から行動することが多いです。
蜘蛛人には蜘蛛人なりの善と悪があり、人の法や秩序よりもそれは上に位置するのです。
積極的に争いを起こしたりするわけではありませんが、気にも留めていない風です。
「天地の理」を守り、四方世界の均衡を保ち、善因には善果、悪因には悪果在るべし。
気まぐれ――直感的――に動いて、物事に関わり、気に入らない相手と対立する。
そういう意味では実に只人的で、なるほど、蟲人らしくない存在だともいえます。
彼らが自分たちを蟲人だと称さないのも、無理もないかもしれません。

そのため蜘蛛人たちは、主に地母神、そして至高神を信じている事が多いです。
情愛が深く、己自身で善悪を見出そうとする。それは確かに、これらの神々の教えです。
蜘蛛人は単純な損得や利益では動きません。自分がやるべきと思うことをやるのです。
そこには多分に彼ら彼女らの気分も混じりますが、それが蜘蛛人の在り方なのです。
なんと言ったって己の力とその結果には、それに伴う責任があるのですから。

また蟷螂人同様、蜘蛛人の女性も配偶者を食べてしまうという話があります。
蟷螂人と違い――実はこれは、ある意味においては真実です。
実のところ、蜘蛛人の女性は際立って愛情深いだけなのです。
彼女たちは一度に一人の相手を、何処までも深く深く、絡め取るように愛します。
なので食べてしまえば永遠に傍にいられる――という事なのかもしれませんね。
そうならないよう、どこまでも愛してやる必要があるのです。
しかし自分の愛をすべて受け入れてくれる相手との出会いは、幸福なことかもしれません。

ところで、蜘蛛人に言わせると、彼らはそもそも蟲人ではないのだというのです。
実のところ生来の蜘蛛人というのは、実はとても少ないのではないかと言われています。
もちろん、蜘蛛人の一族というものはいます。神々のように崇められている人々が。
他の蜘蛛人は、そんな一族から蜘蛛神の祝福を受けた、その化身なのだと噂されます。
本当かどうかは誰にもわかりません。嘘八百だろうという者もいます。
だって、蜘蛛が蟲ではないなら何だと言うのでしょう。獣でしょうか?
まして蜘蛛神に噛まれたら蜘蛛の力を得るなんて、そんなの吸血鬼か獣憑きじゃあるまいし。
ねえ?

昼歩く者（デイウォーカー）

昼歩く者とは吸血鬼に類する力を持った、けれど吸血鬼ではない者たちの事です。
多くは吸血鬼によって弄ばれた犠牲者から生まれたダンピールたちの事を指します。
ですがダンピール以外にも、吸血鬼と戦う使命を帯びて生まれた者たちも存在します。

その多くは人々から出自と能力を恐れられ、疎まれ、暮らしの輪の外に追いやられます。
過酷な人生により心を歪め、祈らぬ者へと身を落としてしまう昼歩く者も珍しくありません。
ですがそんな彼らが、闇の勢力、夜の民、吸血鬼たちに受け入れられる事はありません。
どうして人間上がりの惰弱な劣等者風情が、夜の貴種と対等に扱ってもらえるでしょう。
昼と夜のどちらからも拒絶された彼らは、結局、吸血鬼ハンターとならざるをえません。

あるいは冒険者になるか――……。

ですが彼らは引かれ合うような奇妙な宿命と偶然に導かれ、吸血鬼と戦う事になります。
それを不幸と呼ぶ者もいます。ごくごく平穏な、幸福な人生を奪われたのだと。
逆にそれを幸運と呼ぶ者もいます。何のために生まれ、生きるのかを知っているからだと。
泥を見るか、星を見るか。
些細な事ですが、けれとそれこそが、生きていく上での決定的な違いなのです。

以下に代表的な昼歩く者たちについて記載します。

ダンピール

祈りし者と吸血鬼との間に生まれた、半吸血鬼たちの事です。
ダンピールたちは吸血鬼としての力を持ちながらも、日光や銀などに耐性を備えています。
寿命は長く、成年した頃から老化も緩やかになり、長い歳月を生きてゆかねばなりません。
しかしその一方で血の飢えに苛まれることもあれば、長時間の日光はやはり毒となります。
吸血鬼ではなく、けれど人でもない。中途半端な存在こそが、ダンピールです。
ダンピールたちは、その出自から、愛されて生まれ育つ事は極めて稀です。
人々に恐れられるのはもちろん、吸血鬼たちにとっても劣等の存在と見られるためです。
そのためダンピールたちは、吸血鬼ハンターとして生きていくより他ない事が多いです。
各地を遍歴し、時に石もて追われ、時に吸血鬼に嘲られながら、彼らは生きていきます。
昼と夜、どちらにも属することのできない以上、所詮は仮初めの客に過ぎないのです。

クルースニク

白い羊膜に包まれて生まれた、吸血鬼と戦う使命を与えられし者のことです。
体に十字の痣が浮かぶ事もあり、そのため至高神の加護があると信じる者もいます。
クルースニクは吸血鬼が傍にいると感知でき、さらに吸血鬼と戦う際に怪力を発揮します。
また吸血鬼と同じような変身能力を持ち、狼や蝙蝠、炎の車輪などに転じる事ができます。
ただしこれらの異能は、自身の白い羊膜を身につけていないと発揮できません。
そしてその羊膜が失われれば、通常の生者よりはるかに虚弱な体となってしまいます。
そのためクルースニクは自らの正体を慎重に隠匿し、戦う時は変装する者も多くいます。
他の半吸血鬼ほど恐れられはしませんが、前述の理由から、あまり公に名乗る者はいません。
なにしろ吸血鬼の奴隷と化した者は、自覚の有無を問わず、どこにいるかわかりません。
些細な油断から正体を暴かれ、羊膜を奪われ、残虐に殺されたクルースニクは幾人もいます。

ズドゥハチ

吸血鬼と戦うための「生ける風」を作り出し、自在に操る力を持つ者のことです。
この「生ける風」はズドゥハチの生命力が作り出す力ある像、主の傍らに立つ存在です。
「生ける風」はズドゥハチの意のままに動き、その魂を乗せて遠くへと運ぶ事ができます。
そして吸血鬼に対しては強力な力を発揮する、ある種の切り札として扱われます。
ただしこの「生ける風」を生み出している最中は、ズドゥハチは動く事ができません。
その最中に体を動かされてしまうと、生命力を体に戻すことができず死んでしまうのです。
そのためズドゥハチもクルースニク同様、自身の力や能力は慎重に隠していく者が多いです。
この力は白い羊膜に包まれて生まれた者に与えられ、親から子へと大体受け継がれます。
彼らは豊穣の守護者という説もあり、地母神の加護を授かっていると信じる者もいます。

ヴェドゴニア

赤い羊膜に包まれて生まれた、死後吸血鬼となるさだめを背負った者のことです。
吸血鬼に噛まれてしまったが未だ吸血鬼となっていない者も、ヴェドゴニアと呼ばれます。
多くは忌み子とされ、後天的にヴェドゴニアとなった者も、決して幸福ではありません。
なぜなら人々がヴェドゴニアを見る目は、吸血鬼を見る目とまったく同じためです。
そのためヴェドゴニアたちは、やはり吸血鬼ハンターとして生きざるを得なくなります。
吸血鬼となる前に自分の「親」を滅ぼせば、元の生活に戻れるかもしれない。
より多くの吸血鬼を滅ぼせば、神が死後の救いを与えてくれるかもしれない。
そんなか細い希望こそが、ヴェドゴニアたちを辛うじて生かしています。
戦いの中で絶望に膝をついて屈し、自裁によって吸血鬼となる事を彼らは恐れています。
彼らは吸血鬼と同種、かつ匹敵する力を発揮しますが、その戦いには常にリスクが伴います。
戦えば戦うほど、負傷すれば負傷するほど、彼らは吸血鬼へと近づいていくのですから。

獣憑き（ビーストバインド）

獣憑きとは獣に憑かれた人という意味の存在ですが、無論、人側から見た呼び名です。
人狼や人虎にしてみれば己は人の皮を被った獣であり、獣が憑いたわけではありませんから。

獣憑きは、獣の姿へと転じる力を持った人々です。
呪われた存在、忌むべき存在とされ、人里にて歓迎されることはほぼないでしょう。
そもそもからして、これは人に転じる力を持った獣――人狼や人虎から齎された呪いです。
人狼や人虎の力は、吸血鬼と同じく、噛まれたり傷を負わされる事で人に伝達されます。
（もっとも人狼や人虎に襲われてなお一命を取り留めるというのは、よっぽどの事ですが!）

その力を受けた者たちは、まるで獣のような振る舞いをし、徐々に乱心していくのです。
襲われずとも、まるで呪われたかのように、突如として獣めいた振る舞いを取る者がいます。
そうした者たちを称して、人は「獣憑き」と呼ぶようになったのです。
悪魔憑き（デモンパラサイト）と呼ぶ人もいますが、悪魔とはちょっと違いますものね。

生来から人に転じる力を持った獣は、人獣（ワービースト）、シェイプシフターなどと呼ばれるべきでしょう。
幾度となく繰り返して述べますが、彼らはあくまでも獣であって、人ではありません。
人と交わって子を成す事はできませんし、獣憑きの人との間に生まれた子は忌み子です。
そういう意味において、獣人とはまったく異なる存在なのです。

多くの迷信深い只人が誤解していますが、人狼や、その他の人獣は、獣人ではありません。
獣人は姿かたちを変える事はできません。彼らは見たままの生き物なのです。
もちろん、蟲人やら蜥蜴人の中には脱皮するものもいますけれどね!
しかし人獣は違います。人獣は、その獣から人に化け、人から獣の正体を顕にします。
一方で、人獣は人里に紛れ込む時、躊躇なく獣人であるかのように振る舞います。
無論、完全に只人に扮してしまう者もいれば、獣のふりをする者もいるでしょう。
そして人々の間に紛れ込み、自らの飢えや欲望を満たすために、人を襲って喰らいます。
別に人獣は吸血鬼と違って、なにも血を啜らねばならぬわけではありません。
ですが人狼たちの狩猟本能を満たす、二重に歯ごたえのある獲物が、人なのです。

そして人獣に噛まれた者は人獣――獣憑きになります。
徐々に正気を失い、牙を剥き出して唸り、水を恐れ、光を恐れ、獣じみた振る舞いをします。
そしてやがては人の姿をした獣に成り果て、森の奥へと走り去ってしまう事でしょう。
もはや人でなく、獣です。
理性を失い、自我が肥大化し、記憶も混濁し、肉体も異なる以上、連続性はありません。
現状、これを治療する薬品などの方法は発見されていません。
唯一とり得る手段としては神の奇跡にすがる事ですが、これは呪いとも病ともつきません。
救済するためには何か特殊なものが必要になり――冒険者の出番となるでしょう。

人獣は陽の光に怯え、流水を恐れ、また銀など聖なるものに弱いとされます。
一方で人を超え、獣をも超え、神霊の域に達するほどの力を持つ恐るべき存在でもあります。
生半な傷では命を落とすこともありませんし、数百年を生きる者も珍しくはありません。
ですがしかし、獣憑き、人獣たちは、吸血鬼と違って定命の存在です。
つまりは恐るべき獣、獣神の類であって、生命の領域を侵す邪な者ではないのです。
ただしそういった強大な生命力は、やはり生来の人獣の方にこそある傾向が強いです。

人から獣となった獣憑きは、人獣の中では能力に劣った者が多いのです。
愛あればこそ理性を保つ事もできますが、強い自我がなくては人獣の強さは発揮できません。
多くの獣憑きはその狭間で、善悪問わず、中途半端な強さの魔獣にしかなれないのです。

こうした獣憑きのちからは、自由自在に感染させる事ができるものではありません。
人獣たちに噛みつかれたからといって、必ずしも獣憑きになるわけではないのです。
そして獣憑きの症状が出たとしても、力に目覚める前にのたうち回って死ぬ方が多いです。
生命の力を己の意のままに操ろうなどというのは、おこがましいにも程があるのです。

ですがそのおこがましい冒涜的な行為を、平然と行う者どももいます。
神の力を与えると信者を集め、あるいは攫ってきた者を贄として、獣憑きに噛ませるのです。
多くの犠牲者は転化に耐えきれずに死んだとしても、一人、二人生き残れば良い。
そうした邪教めいた集団は、往々にして四方世界の中に現れるものなのです。
大半はインチキですが、中には本物が存在する、してしまうのが厄介なところです。
主催者は詐欺のつもりでも、獣に噛まれて本当に獣憑きになってしまう犠牲者もいますから。

いずれにせよ、こうした人獣、獣憑きを、素人が見破るのは困難を極めます。
もしまかり間違って善良な村人を吊ったり、獣人を殺してしまえば、取り返しがつきません。
呪われて蛙や獣にされた王子を、化け蛙だ人獣だなんて襲えば、後が怖いったらありません。
只人というのは自分が正しい、相手が悪いと思いこむと、簡単に残酷になれるものです。

また、人獣、獣憑き問わず、彼らはもはや獣です。
つまり只人の善や悪などといった認識は、まったく彼らには当てはまりません。
善良な人獣、善良な獣憑きなどというものは、極めて少ないと言って良いでしょう。
たまたま只人らにとって都合の良い行動をするから「善」だと、それだけの話です。

ですがそれでも獣憑き、あるいは人獣の中には冒険者となる事を選ぶ者がいます。

獣憑きであれば、それはまだ自分が人であると信じるが故の行動かもしれません。
あるいは獣を祓う方法を探しての、旅路の最中なのかもしれません。
獣憑きであるとして迫害され、冒険者になるより他なかった者もいるでしょう。
中には獣憑きとなった事を、単に成り上がる力を得たとしか感じない者もいます。
人獣の場合は、獣でありながら人と共に生きたいと願ったためなのでしょうか。
狩猟本能であれ立身出世であれ、人の群れの中で自我を満足させることを選んだのです。
社会から爪弾きにされるような者でも、冒険をこなせば認められるのが冒険者です。

たとえそれが獣であったとしても、相応しい振る舞いと功しがあれば人と認められるのです。
強烈な自我こそが獣としての力の源なればこそ、誰かと共にありたい絆が、人の力です。
冒険者となることを選んだ獣憑き、人獣たちは、そういった在り方を選んだ者たちなのです。
──あるいは、単に人という群れの中で幅を利かせたいだけなのかもしれませんが。

なお、歳を経た蜥蜴や蛇が竜になったり、あるいは竜が人に化けたりする事があります。
これをして獣憑き、人獣扱いする者もいますが、とても正気とは思えません。
迂遠な自殺志願者ならまだ救いようがありますが、物を知らないのでは処置なしです。
その人物が焼かれるか噛み殺されるのに巻き込まれないよう、早々に離れましょう。

以下に代表的な獣憑きについて記載します。

人狼（ルーガルー）

人狼とは、狼と只人、二つの姿を持つ怪物のことです。
たまに只人の姿になっても狼の名残がある者もいます。
ですが、まあ狼の姿になっても直立二足歩行な人狼が大半ですから、不思議ではありません。
そのため狼の獣人がよく誤解されるのですが、これは狼人にとって最大の侮辱の一つです。
只人たちは人狼をワーウルフと呼びますが、人狼たちはルーガルーを自称します。
つまり我らは「人狼」ではなく「狼」なのだという事です。

人狼は満月の晩に最も力を増し、恐るべき生命力を発揮しますが、不死身ではありません。
殺せば死にます。新月の晩ですら能力を有していますが、満月の晩より容易に殺せます。
人狼の弱点は祝福された銀だと言われています。銀に触れればその皮膚は赤く焼け爛れます。
ですが人狼でなくとも、金属を苦手とする病の人はいるため、やはり素人判断は禁物です。

一般に人狼は混沌の勢力に与していますが、それは人狼全てが邪悪である事を意味しません。
人狼たちはより原始的な、自然の中にある秩序、生命の力強さのみに従う種族だからです。
ある意味で獣人にも似るのですが「獣の相を持つ人」ではなく「人の相を持つ獣」なのです。
邪悪でなくとも、人と獣の端境に立った時、獣として立つのが人狼の在り方です。

ただし、そうでない者もいます。
只人の作る町並みを石造りの森と見立て、その密林の中で生きる事を選んだ者たち。
決して人ではないけれど、人の皮を被った狼として、人の暮らしの傍に寄り添う者たち。
多くの人狼はそんな彼らを「草を踏む者（グラスウォーカー）」と呼んで蔑みます。
彼らはただ人としての生活への郷愁だけで、草を踏む事を選ぶわけではありません。

人狼と成り果てた日々の中で、彼らは自らの使命と宿命を悟ったのです。
秩序と混沌のみならず、その狭間に存在する侵略者に、彼らはまっ先に気づきました。
そんな手合が四方世界へとはびこれば、待ち受けているのは盤の崩壊に他なりません。
世界を守らねばならぬと誓った彼らは、混沌の眷属となった同胞とも対峙します。
「草を踏む者」たちの使命は、ただひとつ。
黙示録（アポカリプス）の訪れを阻止すべく、外なる恐怖（ホラー）と戦うことです。

とはいえ——善良な吸血鬼、善良な淫魔があくまで「例外」である事を忘れてはいけません。
善良な人狼などというのは極めて稀な存在であることを、常々意識しておきましょう。
ですが吸血鬼同様、素人の目でこれらを判断し、正体が人狼である事を暴くのは困難です。
故に人狼が紛れ込んでいるのではないかと疑い出した村では、大量の血が流れます。
一日一日、誰かが殺され、そして投票によって人狼かもしれぬ者が処刑されるのです。
下手をすれば人狼よりも大勢の人々を、「人狼を狩るため」と称して殺すことになります。
そんな譫妄じみた事を避けるためには、やはり専門の狩人を呼ぶべきでしょう。
彼らは獣狩りの方法を熟知しており、その血を嗅ぎ分け、屠る方法を会得しています。
狩人は着実に相手を追い詰め、そしていかなる方便でも逃れられぬ質問を突きつけるのです。
すなわち——汝は人狼なりや？　と。

人虎（マカン・ガドゥンガン）

「虎に似たもの」として人々から恐れられている、虎と只人の姿を持つ怪物です。
その名の通り只人たちはもはや虎に非ずと呼びますが、人虎たちは自らを虎と認識しています。
故に自分たちを呼ぶときは、ただ虎（マカン）とだけ名乗ります。

人虎は誇り高い存在です。
只人の間での知名度こそ人狼に譲りますが、最も多くの命を奪った人獣こそは虎人です。
生命力でこそ人狼に劣るものの、その俊敏性は高く、恐るべき暗殺者だといえましょう。
そして人狼と異なり月齢に影響されず、ただ夜の訪れと共にその力は絶頂を迎えます。
極まったその強さはドラゴンにすら匹敵すると言われ、強者の代名詞となっています。
虎人が名声名誉目当てに討伐される事が多かった旨は、獣人の項目にて述べました。
その理由として虎人が只人を襲うためである、という事についても述べました。
しかしその中には、人虎による被害は含まれていないのです。
知られていない多くの命が、人虎によって音もなく狩られ、散っていったのです。
不用意に山深くの森へ足を踏み入れれば、そこが死地となる可能性を常に意識すべきです。
人跡未踏などと歌われる場所は、単に踏み入った者が帰ってこなかっただけのこと。
その帰らぬ原因は、もしやすると人虎による狩りのためかもしれないのです。

そして恐ろしいことに、人虎の誇りというのは、その殺しの業にこそ根付いています。

人虎は、密林に棲まう孤高の存在であり、同時に東方では凶手の一族として知られます。
人虎に殺しを依頼する時は、矛盾するようですが、決して依頼をしてはいけません。
ただ密林に赴き、殺して欲しい相手の情報や事情を淡々と説明し、立ち去るだけです。
報酬を提示したり、頼んだり、あるいは上から目線で命令するなどは以ての外。
なぜなら、人虎は殺しの依頼を受けるのではないのです。
彼らは只人や他の勢力から、何かを受け取るという事を決して好みません。
そんな事をしなくても、人虎は生きていくのになんの不足もないのですから。
人虎が決めるのは、ただ、誰を殺し誰を生かすか、その生殺与奪だけなのです。

こういった事から、人虎は己に匹敵する強者として、竜と人狼に対抗意識を燃やしています。
が、しかし黄金の毛を持つ人狼に対してだけは別で、ひねくれた敬愛を向けるそうです。
これは大昔の人虎の娘にまつわる伝承があるためだそうですが、詳しくはわかりません。
自らの大切な物語を只人に聞かせてやる理由なんて、人虎たちにはありませんものね。

ちなみに、人虎も虎人同様、詩歌の類は苦手です。
虎の獣人だと信じられている件の詩人は、只人から獣憑きとなった人虎だとも言われます。

妖狐(フォックステイル)

人に転じる力を持った狐は尾が増えており、それゆえにフォックステイルと呼ばれます。
この尻尾は妖狐の年齢や能力によってその数を増し、九尾ともなれば恐ろしいものです。

他の多くの人獣たちが獣として、あるいはその膂力を頼みに生きますが、妖狐は違います。
なんといっても只人というのは愚かで間抜けで愉快な生き物ですからね。
それを利用して生きていく方がよっぽど賢く、楽に生存域(ニッチ)を増やせるというものです。

妖狐は狡猾で、頭が良く、そして口が良く回ります。
また多くは魔術を操る事ができ、中でも幻影を生み出す事にかけては天才的です。
人に転じた姿は総じて森人にも劣らぬほどの美男美女であり、巧みに只人へ取り入ります。
人心を惑わし、誑かし、惚れさせて弄び、多くのものを貢がせるのが妖狐のやり口です。
その手練手管は実に見事なもので、時として貴族ばかりか一国の王さえ虜にしてしまいます。
そのため、歴史上の傾国の美女の幾人かは、妖狐だと言います。

……そう、傾国の美女です。妖狐は国を傾かせてしまうのです。

多くの妖狐は、他人から物を奪う、他人に貢がせることを得意としますが、政は不得手です。
というのも当たり前で、只人ほどに複雑怪奇な国家運営をしている種族は、そうはいません。
なので成り上がるまでは良くても、上り詰めればどうしようもなくなってしまうのです。
そして何よりも妖狐は他の種族との間に、世継ぎを残す事ができないのです。

これがもし、自らの力量を鼻にかけて傲慢になった妖狐なら、恐るるに足りません。
やがて妖狐は正体を見抜かれるまでもなく落ちぶれ、媚を売って生きざるを得なくなります。
不相応な誇りと現状の差に屈辱を覚え、惨めになり、長い生を疎み、自ら滅びを選びます。

ですが、真に恐るべき妖狐は違います。
もっと上等な、恐るべき妖狐たちは、文字通り尻尾を出すという事がありません。
彼ら彼女らは実に上手いこと保身を図り、組織運営の中枢に入り込んで毒を撒くのです。
なんといったって政ができぬのなら、できる者に任せれば良いだけの事です。
自分を排除しようと思う者が現れぬよう、ありとあらゆる者を取り込めば良いのです。
もし仮に何者かが正体に気づいたとしても、複雑怪奇な利害関係こそが妖狐を守るでしょう。
そして何よりも恐怖すべきは、妖狐の寿命が想像を絶するほどに長い点です。
何年も、何十年も、何百年も、表に出てこない化生のものに支配された組織――国家。
まさにそれは蠱毒であり、目に見えぬ毒と呪いに満たされた、おぞましき獣の巣なのです。

こうした妖狐の中には、獣憑きの教団を結成する者もいます。
狐の神であるとして信者を侍らせるのが、ある意味で一番手っ取り早いですから。
しかし、そうした教団を蛇蝎のごとく嫌って潰そうとするのもまた妖狐なのです。
なぜって、そんな即席で妖狐の獣憑きを増やされては、一番困るのが妖狐ですからね。
本物であれ偽物であれ、自分たちの存在が警戒されないに越したことはありません。
獣憑きの教団の討伐依頼が、実は妖狐の内輪もめだったなんて事も起こり得るでしょう。

もっとも、身の丈相応の生き方を選ぶ妖狐もいないではありません。
傾国の美女にならずとも、誰かの夫や女房となって家を支える方が楽で良いと考える者です。
貧乏でも働き者で、金がなくとも真面目で誠実な相手を、妖狐は見初める事が多いです。
ようは労働は全部相手がやって金を稼ぐのですから、自分は支援だけすれば良いわけです。
ですがこれも上手く行けば良いのですが、失敗する事も多いのが妖狐の業です。
妖狐は献身的に相手を支えますが、あまりに献身が過ぎて、相手を堕落させてしまうのです。
自分がやろうとした事、やりたい事を全てやられてしまえば、無気力になるだけですからね。
無気力ならまだ良く、増長し傲慢になり、かつての愛しい面影が消え去る事もしばしばです。
そうなってしまえば、妖狐は泣く泣くその家を去っていくのが常です。

妖狐の力で栄えた家も、あっという間に没落して見る影もなくなってしまうでしょう。
これを、只人が堕落しやすいからで妖狐は悪くない、と片付けてしまうのは簡単です。
ですが誠実な若者を堕落させたのは、間違いなく妖狐なのです。それを弁えねばなりません。
そして多くの妖狐はそれを弁えず、顧みず、次の相手、次の犠牲者を探し求めるのです。

よしんば相手との関係が上手くいっても、そこに獣憑きの呪いが入り込む事もあります。
獣憑きの呪いで相手を死なせてしまったり、正体がバレて立ち去らねばならなかったり……。
只人の方が勝手に悪巧みをしていると勘違いして、撃ち殺した話なども伝わっています。
妖狐が幸せを得るということは、只人が幸せを得るのと同じ程に困難なものです。

ですがこういった禍を招く妖狐がいるのと同じように、善き妖狐も往々にして存在します。
王の傍らにあって助言者として陰に日向に政を支え、国を良い方向に導くのです。
幸福を掴むのが困難であるということは、決して不可能ではないということです。
しかし一見して、瑞獣たる妖狐と、悪獣である妖狐を見分けることは困難を極めます。
それは只人が善人か悪人かを見分けるようなものです。生半な事ではできません。
王を堕落させる妖狐を討ったら、瑞獣に成り代わろうとする悪獣の企みだった、なんて。
瑞獣の中には、世継ぎを求め地母神に帰依する者もいますが、それだけで判断はできません。
いずれにせよ素人が勝手な思い込みだけで善行を成そうとすれば、失敗するばかりです。

ともあれ、そんな妖狐たちは、とにかく正体を隠蔽する事に長けています。
しかし臭いばかりは如何ともし難く、香を焚きしめて誤魔化している事が多いようです。
なので嗅覚の鋭い犬などが天敵で、犬の吠え声を聞くと身が竦んでしまいます。
そのため妖狐はことのほか人狼を毛嫌いしていて、上手いこと利用しようと企みます。
村に潜む人狼を狩っていたら、いつのまにか妖狐の天下だったなんて、笑えませんね。

またどうしたわけか、妖狐たちは手袋を贈られると大層喜ぶようです。
幼い頃、寒い中を素足で駆けた思い出が、ことのほか身に染みているのでしょうね。
存外可愛らしいところもある——と思わせるための、妖狐の策略かもしれませんが。

化狸（タヌキ）

狸とは、はるか東方に棲まうという、得体のしれぬ伝説上の生き物です。
その狸の中にもまた、人に化ける力を持っている化狸がいるとされます。
しかし正直なところ、多くの人は化狸とただの狸の区別がつきません。
なぜって、そもそも狸っていうのはすべからく人に化けるものではありませんか。

化狸は人狐同様に幻を操る魔術に長けており、人を化かしては笑いものにします。
特に人の姿のみならず器物に転じる能力については、妖狐よりも遥かに上回っています。
ただし妖狐と違って、わりと呑気と言いますか、間抜けと言いますか、狡猾さがありません。
そのため、妖狐よりは結構容易に正体がバレたり、懲らしめられたりする事が多いものです。

ただ、これは化狸の脅威が他より少ないという意味ではありません。
彼らは悪意なく悪戯を――それも死に至るような恐ろしい悪戯を仕掛けてくるのです。
例えば妻を殺した後、その妻に化けて、夫に対して妻の肉を振る舞う……だとかです。
恩返しなどの善行を働く化狸もいますが、結局は勝手気ままなものです。
間抜けな生き物だからと高を括って扱えば、手痛いしっぺ返しが待っています。
娼館で極楽気分だと思いきや、底なし沼で腰を振っていた、なんてごめんでしょう?

冗談や悪ふざけで相手が死のうと構わない無責任さが、化狸たちの恐ろしさです。
迷い人を案内するといって崖に招いて突き落としたりなど、無邪気に人を殺します。
面白い遊びだと言葉巧みに誘惑し、首に縄をかけて吊らせてしまう事もあります。
王に化けたと友人に思わせて、王をからかった友人を不届き者として斬首させた、など。
化狸の冗談や悪ふざけは、あまりにも度が過ぎているものばかりなのです。
妖狐と違って現世利益がまるで関わらないあたり、よりたちが悪いかもしれません。

とはいえ、逆に言えば悪ふざけや冗談以上の理由で人を襲わないのが化狸です。
こっぴどく懲らしめられればあっさり退散してしまうので、妖狐よりは御しやすいでしょう。
また魔術にこそ長けていても、膂力の方では他の獣憑きほどのものでもありません。
多くの場合は恐ろしい化け物に思えても、見せかけだけという事が大半でしょう。
もっとも、どんな場合でも例外はあるのですけれどね。

ちなみに化狸同士の縄張り争いは、喧嘩の域を超えて、合戦にまで至るそうです。
これが聞くも涙、語るも涙の、親の代から続く因縁が絡み合った大河の物語で……。
とはいえ、あくまで化狸の言うことです。どれだけ誇張あるのかしれたものではありません。

貂（マーテン）

貂（テン）とは、はるか東方に棲まうという、イタチの一種です。
長い歳月を経たイタチが魔力を帯びて貂になると言われ、人に転じる力を持っています。
狐、狸同様に幻術を操るのが得意ですが、その能力については他の追随を許しません。
何しろ「狐七化け、狸八化け、貂九化け」というそうですからね。
化けの皮も一枚二枚上手というわけです。

そのためかどうか、他の人獣たちよりもその詳細は謎に包まれています。
山の神の使いだとか、山津波や雪崩で死んだ人の霊魂を導く存在だとも言われます。
東方においてはこれをイヅナだとかいう、魔神か何かの一種として扱う事もあるそうです。
実際、その魔術の強さといったら恐ろしいもので、貂は中でも炎と風を得意とします。
貂を害そうとした者は、人里にあって火難に見舞われ、生きながら焼け死ぬと言われます。
また貂を退治せんとする者は、決して二人以上で赴いてはいけないと戒められています。
これは貂の妖術によって惑わされ、必ず同士討ちに陥って命を落とすためだそうです。

そういった意味において他の人獣や獣憑き同様、貂が凶悪な存在なのは間違いありません。
しかし、だからといって全ての貂が邪悪であるというわけではありません。
例えば美しい白い毛並みの貂は、乙女の純潔の守護者であると言われます。
また魔術師と契約を交わし、その見えざる使い魔として四方を駆ける人貂も存在します。
前述のイヅナだとかいう存在は、この魔術師の使い魔のことだとも言われています。
むしろ逆に、魔術師に術を教える知恵の使いこそがイヅナであり、貂だともされます。
何にしても、恐ろしい相手である事に変わりはありません。
敵対する気がないなら、敬意を払うべきでしょう。……敵対するにしても、かもしれません。

そんな貂ですが、何よりも自慢なのはその美しい毛並みです。
そのため貂たちは自分の毛皮が汚されることを、死よりも恐れ、嫌うと言われています。
また最近では只人の作った、鶏肉を油で茹でただか揚げただかいう料理を好んでいるとか。
嘘か本当か、わかりませんけれどね。

仙鶴（フェイラン）

鶴は四方世界にも多く見られる、白く美しい鳥のことです。
その中でも神霊の領域に達し、人に転じる力を得た、魔性の存在が現れることがあります。
これを仙鶴と呼びます。フェイランとは鶴の体を持つ風の精の事だそうです。
言われてみれば、たしかにどこか神秘的な雰囲気があるかもしれません。

そうした仙鶴たちの在り方は、多くの場合、妖狐のそれと似ています。
見目麗しい男女に転じて、人々の間に入り込み、そこで巣作りをして暮らすのが人鶴です。
罠から助けてもらったとか何とか理由をつけるので、正体を悟っても断りづらいのです。
そして妖狐同様、甲斐甲斐しく、いじらしいほどに相手の世話を焼いて面倒を見ます。
結果として、起こる結果も妖狐のそれと似ているのが仙鶴の恐ろしいところですが。

このように生存域（ニッチ）の競合する妖狐とは、ことのほか仲が悪いと言われます。

人に化けてそれを支えるという在り方が似ているので、よくかち合ってしまうのです。
仙鶴は国家運営になど興味はありませんが、貴族社会に入り込むことはありますからね。
そのためかつて妖狐と仙鶴が、晩餐会で出くわしてしまった逸話もあります。
二人は相手を追い出そうと、互いにご馳走で嫌がらせをして揉めに揉めたとかなんとか。
食べ物の恨みというのは、なんとも根深いものですね。

仙鶴の恐ろしさというのは、やはりその献身的な在り方です。
恩返しといって機織りをして……という物語については、語るまでもなく有名でしょう。
若者は堕落し、仙鶴は嘆きながら退散し、残された若者は破滅してしまいます。
他にも高名な神官が仙鶴に惚れ込んで、諫めようとした僧侶と諍いになった話もあります。
僧侶たちの策は尽く仙鶴に見抜かれ、神官との間に深い溝ができてしまいました。
そして仙鶴が長い旅をして香木を寺院に持ち帰ると、僧侶たちもとうとう陥落したとか。
とはいえ、こちらの話は何か悪いことが起きたわけでもありません。
ですが仙鶴の魔性さと言いますか、その魅了のちからが良く伝わる一例でしょう。

また仙鶴自身に罪がなくとも、その美しさが禍を引き寄せる事もあります。
例えば仙鶴に魅了された代官が、無理難題をふっかけて略奪しようとする話があります。
その中で代官は、でっちあげた、禍(わざわい)という恐ろしい怪物を捕らえて来いと命じました。
さもなくば……と言うのですが、なんと仙鶴はまさにその禍を招き寄せてのけたのです。
鉄針を食事とし、天変地異を引き起こすその強大な禍の前に、その国は滅んだとの事です。
はたして禍が本物だったのか、仙鶴の見せた幻影だったのか、今となってはわかりません。

恐ろしいのは、仙鶴たちは自らの強みをしっかえり理解しているという点です。
清純で、献身的で、ただただ自分たちに尽くしてくれて、心優しく、美しい相手です。
それも助けてくれた恩を返すためといって現れるので、此方としても疑う理由がありません。
人狐と違って小賢しいところがない分、ついずるずると只人も受け入れてしまいがちです。
退治しようとしても、多くの場合、仙鶴は哀れな被害者として振る舞い、助けを求めます。
気づけば、退治に来た側が悪党とされ、石もて追われることになるでしょう。
そして仙鶴たちはしくしくと泣きながら、その顔を覆った手の裏で舌を出します。
そういった所も、妖狐たちにとっては気に入らないのかもしれません。

ちなみにそんな仙鶴ですが、船乗りたちからは守護者の一つとして扱われています。
人が船を用いて海へ乗り出すようになった時、それを導く一助となったとされるからです。
なんと南天の空において星々の間で船乗りを守る白い鳥は、仙鶴だというのです。
しかし鶴が海の上を飛ぶとも思えませんので、これはどこまで本当なのだかわかりません。

もしかすると、サギかもしれませんよ。

化猫(ワーキャット)

長く生きた猫は、時として魔力を持ち、人に転じる力を持つと言われます。
そのようになった猫たちは概して尻尾が二股に割れ、二足で歩く事もできるとか。
これを東洋では猫又と呼ぶようですが、いずれにせよ、存在としては人獣、獣憑きです。

他の人獣たちが獣、あるいは神に近しい存在なのに対し、化猫は妖精に似た存在です。
いわゆる猫の精霊、ケットシーと化猫にどれほどの違いがあるのか定かではありません。
人目の届かぬ路地裏、猫にしか入り込めぬ隙間、深き山奥に、妖精郷の猫の国があります。
そこは森人の里にも似た大森林で、化猫たちは草木の中に棲家を作って暮らしています。
宙を泳ぐ紅色の鯖、不可思議な食べ物や生き物、古代の王朝、遺跡……。
四方世界の中でも冒険に恵まれた土地ですが、余人が立ち入ることは難しいでしょう。
というのも長く猫の国にいた者は、そのまま身も心も猫になってしまうというのです。
妖精郷というのは得てしてそういうものですから、仕方がありませんね。

そうした猫の国から外に出た化猫たちは、ごくごく普通の猫として、市井に入り込みます。
自由な野良猫もいれば、人と同居する家猫もおり、人々の間で気ままに暮らしています。
ただ化猫たちの間にもしがらみはあるようで、気ままに生きるにも苦労が多いようです。
猫の国の政治闘争に巻き込まれ、やむを得ず弟を切って遍歴となった猫の騎士の物語。
戦火の中で行方不明になった恋人を探して旅を続ける、猫の男爵の物語は有名です。
それだけに、何者にも囚われる事なく生きていくことは、化猫たちにとっても憧れです。
どこまでも自由闊達で傍若無人な大食らいの猫の冒険譚は、化猫の間でも語り草です。

これだけ聞けば化猫は人とは関わりなく、猫だけの世界で生きているように思えます。
ですが他の人獣や獣憑き同様、化猫たちは時として人々に牙を剥く事があります。
色街で娼婦として暮らしながら、夜な夜な人を食い殺す化猫などはよく知られた話です。
中でも有名な化猫は、お家騒動に絡んで復讐を果たさんとした化猫でしょう。
卓上遊戯の諍いで殺された主人の仇討ちとして、夜な夜な人を食って回ったというのです。
とはいえ、これは後から只人が勝手に付け加えた逸話ではないかと言われます。
その化猫は家中の者に虐げられた為、己の復讐として暴れたのだと猫たちは語ります。
どちらが本当なのかはわかりません。世の中、真実と猫の名前はいっぱいありますからね。
これに比べれば、実は女中(メイド)が化猫で夜な夜な布を被って踊ってたなんて、罪のない話です。

いずれにせよ化猫とは自由気ままなもので、只人の善悪なぞは当てはめられません。

化猫には化猫の形があり、真があり、理があり、それに従って生きているだけなのです。

神々

四方世界の神々は、決して人のためだけの神ではありません。
というより秩序も混沌も、どちらかが欠けては世の理は成り立ちませんもの。
《宿命》と《偶然》の賽の目にしたところで、そのどちらもない世界などありえません。
そして神々は生きるものの自我と意志、選択と決断を尊んでいます。
神々が我らを弄んでいる——などというのは、愚かな物の見方でしかありません。
結局、宇宙の中心が自分でないのが許せないだけなのでしょう。
自分にだけ都合の良い出目がでないと、不満でしかないのです。
そう叫んでいる者が子供でないなら、きっと外なる神々に魅入られたのでしょうね。

秩序の神

正道神(ルタ)

ルタとは、とても古い神々の、正しく構成された言葉において「正道」を意味する言葉です。
そのためこの神はより良き未来、より良き答えを目指して奔走し続ける事を是としています。

無論、これはたった一つの真実、正解以外を認めない、という事ではありません。
より良い未来がきっとあるはずと信じ、ひたすらに走り続ける事を教えとしているのです。
もっと速く、もっと先へ、もっと良い結果へ。過去を省みて、止まることなく、前へ、前へ。
そのためこの神の信徒はとても忙しそうで、ときに突飛と見える行動をする事もあります。
速く行かねばならないのにゆっくりしているのは、それが一番速いからか単なる失敗なのか。

また「正道を目指す」以上、時に想定外の事態に直面したり、失敗する事もあります。
けれど止まらず、世のため人のため、前へ進み続ける姿勢こそを、この神は尊びます。
そして自らのやり方や方法を、耳を傾けやすいゆるやかな声で語る、能弁の神でもあります。

その特徴から至高神、知識神、そして戦女神との関係が良好です。
ですが信徒へ過酷な試練を課すことから信者は少なく、さらに少なからぬ者が挫折します。

しかしだからこそ、この神への信仰を貫いた者は、偉大な人物として尊敬される事でしょう。
もっとも、そんな事を気にしない者こそが、この神の信者に相応しいのかもしれませんが。

奪掠神と並んで描かれる際は短い銀髪の女性とされます。
ですが、容貌は千差万別ではっきりしません。
そのためシンボルとしては正しさを示す真円や、真球が掲げられています。

酒造神

酒造神とは、酒や美食をこよなく愛し、またそれらを司る神です。
酒造りはもちろん、宴会やら料理やら祭りやら芸事やら、賑やかなこと全般を担当します。

その教えは明確で「酒は美味しく呑め」「飯は旨く食べろ」に尽きます。
他にも呑みすぎるな、呑めない者に呑ませるな、嫌がる相手を宴会に誘うな……などなど。
呑んですぐ馬に乗るななどに至っては、酒造神の経験に基づく注意書きなのかもしれません。
ですがとにかく「みんなで楽しく笑い合うこと」を是とする、とてもわかりやすい神です。

一方で、とにかく羽目を外したがる嫌いがあるため、真面目な神々の宗派とはあいません。
といっても敵対しているということはなく、秩序混沌共々平等に付き合いがあります。
どこにいったって、酒も食事も宴会もない里なんて、そうあるわけないですからね。

地母神やら交易神やらと特に仲が良いのはわかりやすいですが、知識神とも縁があります。
というのも、酒や食事、宴会、祭りやハレの日は、忘却をもたらすものでもあります。
一時の楽しみは悲しみを忘れ、辛いことを忘れ、また立ち上がるための活力となります。
他には酒造神が、知識神に三つの頼みをしたという伝承も残っています。
まずは旨い酒の作り方を求め、次に素晴らしい杯を一つ願い、最後に同じ杯をもう一つ。
そうして酒造神は知識神と酒を酌み交わした――なんて。
真偽はともかく、この神の在り方を示した良いお話です。
変わったところでは、酔ったままでも戦えるという、独特の拳法を伝える寺院もあります。
そういう意味では戦女神の信者とも縁があります。戦に宴会はつきものですしね。

辛い時、苦しい時、哀しい時、助けてはやれないが一緒に酒を呑んで話を聞いてくれる。
そんな在り方を是とするのが、この酒造神と、信者たちなのです。

シンボルとしては二つの杯が良く描かれます。
似姿は恰幅の良い男性とされる事が主ですが、酔いどれた美女とされることもあります。

鍛冶神

鍛冶神は、四方世界において鍛冶と勇気を司る神です。
ですがそれだけでなく、この盤面においては何よりも重要な役目を担った神でもあります。
この神こそは、最初に白き金（ホワイトメタル）に息吹を込めて兵隊を作った神なのです。
鍛冶神は偏屈で、無口で、職人気質で、とかく気難しい神です。
作った兵士たちに助けを求められたところで、決して応えたりはしないでしょう。
ですがこの神さまは、兵士を作るときに、戦いへ赴くための勇気を与えました。
兵士たちにとっては、それだけで十分、何よりもありがたい神様だといえるでしょう。

そのため鍛冶工房や鉱人たちのみならず、鍛冶神を信じている兵士や戦士も数多いです。
戦女神が只人であったころ、この鍛冶神を奉じていたという話もあります。
また北方の入り江の民たちは、嗜虐の女神とともに鍛冶神を強く信じています。
北方の戦士たちは、鍛冶神の名に恥じぬ精強な猛者揃いだと言われます。
とはいえ、その信仰の在り方は、他の地方とはまた随分と趣が違うようではありますが。

似姿としては隻眼の職人です。老人であったり、女性であることもあるそうです。
象徴は、主に金槌か鋼の剣が掲げられています。

太陽神

太陽神とは正確には《太陽》という高名神のことです。
いわゆるお天道様ですね。いつでも見守っている存在です。
その教えというのも極めて簡単で、《太陽》に恥じぬよう生きよ、《太陽》たれ、です。
人々を照らし、時には厳しく燃え、悪疫を滅ぼし、夜にはきちんと休む。
あんまりにも当たり前過ぎて、自覚無自覚を問わねば、信徒は数え切れないほどです。
南洋の蜥蜴人なんかは蛇の神として信じていますが、かえって珍しいくらいでしょう。
聞くところによれば遥か東方には、その化身が国を治めているという噂もあります。
金色に輝く人だそうですが、さて、それも本当かどうか。さっぱりわかりません。
それぐらい、この神様はどこにでもあって、当たり前で、偉大な存在なのですから。

似姿や象徴については、もはや言うまでもありません。
天を見上げれば、常に其処に在るのです。

混沌の神

奪掠神（タスカリャ）

とても古い神々の正しく構成された言葉において「奪掠」を意味する言葉です。

この神は神話において、《時》を攫って自分のものとしようとした事で知られています。
奪掠神は盗んだ《時》を用いて自由自在に四方世界を走り回り、引っ掻き回しました。
その結果こっぴどく叱られてしまったのですが、今でも虎視眈々と次の機会を狙っています。

奪掠神はとても目立ちたがり屋で、派手好きで、己の俊足を自慢するのが好きな神です。
「やりたいようにやる」というのがこの神の教えであり、それ故に混沌の神の一柱とされます。
とはいえ、他の多くの神々がそうであるように、善い悪いの区別は人の勝手です。
奪掠神は盗賊たちにとっては守り神ですし、芸人たちにとってもありがたい神です。
誰よりも早く上手くやらねばならない時、何をおいても祈るべきは奪掠神でしょう。
ですが奪掠神は自らの手口について明かしません。明かされても、難しい事が多いです。
そうした意味においては、正道神の教えとも似通っていますが、決定的に違うわけです。

というのも正道神と奪掠神は兄弟神――あるいは姉妹神なのです。
正道神がルールを守る事を尊ぶのに対し、奪掠神はルールを破ってでも行動を起こします。
一方で正道神がルールに縛られた時、颯爽と正道神を蹴っ飛ばして事を為すのが奪掠神です。
そして奪掠神が好き勝手やりすぎておかしくなれば、正道神が奪掠神を叱り飛ばすわけです。
世界の秩序と混沌の均衡を保つ循環は天秤の如しで、至高神は苦笑しながら見守っています。
どちらが良くてどちらが悪いかというのは、繰り返しですが、やはり人の勝手なのです。

なお、奪掠神は長い銀髪の幼い娘の姿をしているとされます。
そのためこの容姿の者は奪掠神の恩寵篤いとして、盗賊たちの間で縁起が善いとされています。

嗜虐神

嗜虐の神とは、四方世界において苦痛を司る女神です。
この神の信徒は他者に苦痛を与え、また自身が痛みに苦しむ事を尊んでいます。
そのため嗜虐神の信者の多くは、拷問吏など、残虐な職務に就く事が多いです。

嗜虐神の教えによれば「苦痛を理解し、従え、悦びとせよ」と説きます。
痛みと苦しみを制御できるようになれば、より生きる事は幸福なものとなるでしょう。

——もっとも、嗜虐神の教えはこれだけで、如何にして苦痛を従えるかは信者次第です。
自ずから考えるべきだというのは、慈悲深くも厳しいといえるかもしれません。
あるいは、単に放任主義なのか、何も考えていない無機質なものなのか。
神々がどんな考えを持っているかなんて、人の身ではわかりませんものね。

ですがこの女神は地下に棲まう闇人たちの過酷な生活に、何らかの導きを与えたと言います。
そのため闇人からは「夜の地母神」「我らの母」と呼ばれ、地母神と同一視されています。
闇人の都は元より、その街や集落では、この嗜虐神を主神として祀っている事が多いです。
また北方の蛮地など未開の領域に棲まう人々には、戦女神と並んで信じられていたりします。
苦痛を友とする在り方は、戦を尊ぶ彼らの信念に、実に沿っているからです。

これだけ書くと嗜虐神が残酷で邪悪な神のように聞こえますが、実は違います。
確かに混沌の神々に属している事は確かですが、しかし痛みは生きる上で必要なものです。
痛みがなければ我々は命の危機を知る事ができません。物を感じる事ができません。
痛みとは、つまり生きていることの証でもあるのです。
苦しいからこそ、幸せの大事さもわかるのです。
生きることの悦びは、苦痛があってこそなのです。
隠し持った秘密などよりも、苦痛の恐怖と、生きることの尊さが大事なのです。
だから早く話して楽になってしまえと、嗜虐神に仕える拷問吏は囁くのです。

嗜虐の神は被虐と加虐を司ると共に、命をも司っている女神に他なりません。
そのため、嗜虐神の敬虔な信徒は拷問吏であり、同時に優れた医者でもあります。
人の体が何故、どうして苦しむか、どこまでなら死なないのかを、彼らは熟知しています。
同時に、その苦しみを取り除き、死の淵より呼び戻す術にも長けているのです。
麻酔というのも、この嗜虐の神の信徒によって生み出されたものだと言われています。
あまりに大きい苦痛は死につながってしまいますからね。死なない程度に痛くなければ。
逆に痛みを感じることのできない者がいれば、嗜虐神の信徒は何としてでも救おうとします。
また覚知神といった、ただただ楽をさせるだけの神とは決して相容れません。
もっとも覚知神に魅入られた者は、いつだって都合よく信仰を両立する方便を使いますが。

また北方の過酷な土地では、入江の民と呼ばれる人々が嗜虐神を尊んでいます。
過酷な自然環境がもたらす苦しみと、それを乗り越えた後に待っている生きる喜び。
日々絶えぬ戦と、それに伴う死。長き冬と、昼さえ暗い闇の国。
彼の地で嗜虐神の信仰が栄えるのも最もなことでしょう。
しかしどうにも信仰が入り混じって、戦女神と同一視されている節もあります。

他にも鍛冶神やら地母神やらとも絡まっているようで、複雑怪奇ですね。
なので北方での嗜虐神への祈りの言葉は、他とはちょっと違うようです。
詳しいことは実際に北方へ赴きでもしない限りは、わからないでしょうけれど。

とはいえ、だからといってこの神の教えが広く受け入れられているわけではありません。
闇人たちの信仰だからというのもありますが、おっかない神だと思われている為です。
拷問吏は国家運営に欠かせない役職ですし、嗜虐神を祀る医療所もなくはないのですが……。
なにしろ傷を癒やすために体を切り刻むというのは、乱心じみて見えますからね。

似姿を描く時は、闇色の衣を纏い顔を薄布で覆った、貞淑な美女とされることが多いです。
象徴となるのは九尾の鞭であり、朝な夕なに、信徒は自らを鞭打つことで祈りとします。

外なる神

秩序でも混沌でもない、人々の心と意志を捻じ曲げて嘲弄する、邪悪な神です。
混沌の神々を邪神と呼ぶこともありますが、正しくは外なる神こそが邪神でしょう。
彼ら(とすべきかもわかりませんが)は卓を覗き込み、好き勝手に言うものどもです。
遊技盤の上を、自分の思い通りに引っ掻き回すことしか考えていないのです。
そして性質の悪いことに、人々はその囁きを、正しいことと思い込んでしまうのです。

死灰神（しかいしん）

死灰の神は、覚知神と並び、この四方世界を覆う得体のしれぬ外なる神の一つです。

この神の言葉は一見して正しく、そうせねばならないという事柄に満ち満ちています。
弱きものを救え。悪しきものを滅ぼせ。不正を糺し、正義をもたらせ。
それは秩序に属する者にとっては、決して間違っているとはいえない言葉です。
死灰神の囁きを受けた者は、その正しき事を四方世界にもたらすために戦い始めます。
彼らは言います。「正しき事は揺るぎない」「正しいと信ずる事は躊躇いなく行え」と。
そして「正しさを認めぬ者の正しさとは、即ち悪である」とも。
正しき事をもたらすために何を犠牲にしようが、それは仕方ない、尊い犠牲です。
正しき事に従えばそうはならなかったのにと悲しみながら、彼らは悪を焼き払います。
その願いは唯一つ、「彼ら自身の望む完璧で綺麗で美しい世界」でしかありません。
そうでないものは全て悪であり、汚点であり、散滅するまで燃やすしかないのです。

そこに孕んだ矛盾には、一切気が付かぬままに、死灰の神の信者は世界を焼きます。
彼らは自らの行いの矛盾を理屈で塗りつぶし、さらなる矛盾を生み出しながら行動します。
どんなにその教えが正しく、その言葉が正しく聞こえても、その実態は違います。
彼らは自分が好き勝手したいだけ、自分の気に入らぬもの全てを滅ぼしたいだけなのです。
そして正しい側に立って怒ることは、とても楽しく、気持ち良いことです。
死灰神に魅入られた者は、同時にその悦びに取り憑かれ、支配された者たちでもあります。
そもそも、どうして死灰神の囁きが「正しいこと」だと思ってしまうのでしょう?
ただ単に、その人が「正しいと思いたいこと」を囁かれているだけかもしれないのに。
冷静になって考えればすぐにわかることも、歓喜の興奮の前にはすぐに消えてしまいます。

死灰神の言葉は、まるで至高神の言葉のように聞こえます。ですが、決定的に違います。
至高神はことの善悪を人に委ね、自ら考え、判断し、自分の意思で行動することを尊びます。
神が自ら「これこそが正しい」などと認め、それに従えなどというのは大間違いです。
魅入られた至高神の信徒が大惨事を引き起こすこともあるため、極めて恐ろしい邪神です。
覚知神が知識神にとって最大の敵であるように、死灰神は至高神にとっての最大の敵です。
そして人々の自由意志を奪わんとする死灰神は、四方世界のあらゆる神々の敵なのです。

例外は覚知神など、外なる神々だけでしょう。外なる神に感情があるかは知りませんが。
世界を良くする新技術の危険を『思いつき』『正そう』とする。
危険で誤った知識を『思いつき』、その『正しさ』を広める。
そんなふうにして、覚知神と死灰神の囁きを同時に受けた者も、珍しくありません。

この神の言葉は善意を煽りますが、決して善行を勧めたりはしません。
この神の言葉は秩序をもたらしません。この神の言葉は混沌を認めません。
「正しきこと」が人によって違う限り、死灰の徒は怒り、殺し、焼いていきます。
きっと世界の全てを焼き尽くしてしまうまで、その行いは止まる事がないでしょう。
そして後に残るのは彼らの望み通り、真っ白な、火のない灰だけなのです。

国々や勢力

砂漠の国

王国の東方に広がる、煉獄の如き砂漠にある国です。
以前は王国と戦争をした事もあれば、国交を持っていた事もあります。

しかし政変が起きて以来、砂漠を越えての人の往来は、すっぱり途絶えてしまいました。
噂では大臣が国を乗っ取り、姫がそれに反乱を起こした、とか……噂は色々です。
なんと言っても広大な砂漠が横たわり、怪物や砂賊が横行していますからね。
内情についての真偽は定かでありませんが、王国とはまた違った冒険の場です。
砂漠に潜む砂海鯖魚、色のある死、妖霊、木乃伊などなど……脅威も様々にあります。
一方でいにしえの王族が眠る巨大な金字塔など、未知の遺跡も数多いです。
もしもこの地に足を踏み入れれば、奇妙な冒険が待っているでしょう。
また以前の情勢通りならば交易神の加護篤く、様々な地方との商売が盛んです。
大昔は砂漠を越えて、遥か東方の国々からの品も此方に入ってきたという事です。
聞く所によればさらに東方の多島海には、湾刀を振るう首刈り族がいるとか。
本当でしょうかね?

入江の民

王国の北、聳え立つ山々の向こう、寒風吹き荒ぶ夜と暗黒の国に住まう人々です。
一般的には北の最果てに住まう蛮族と思われていますが、実際は違います。
ここよりもさらに北に四方世界は広がっていて、そして彼らは決して蛮族ではありません。
北方は過酷な土地です。故に、其処に住まう人々は屈強で、過激で、逞しいです。
血や苦痛、争い、死、そういったものを恐れることはありません。それは隣にあるものです。
だからこそ、同時に生きる喜びというものをこよなく理解している人々でもあります。
これはまさに嗜虐神の信仰の在り方です。北方では、形がまただいぶ違うようですが。
入り江の民は争いに躊躇はしません。ですがそれは争いを率先して起こす事を意味しません。
まず賠償を求め、それが叶わぬなら決闘となり、それも拒むならば戦争となるのです。
入り江の民は皆、精強な戦士にして、職人、船乗り、そして商人でもあります。
男女に身分の差はなく、男子は外にて、女子は内にて、それぞれの権限を握っています。
王と領主、民草の間にも境はなく、時として氏族の長たちが王に要求を通すこともあります。
入り江の民とは、誇り高い自由な民なのです。
とはいえ。
過酷な冬の前に、彼らはわりと躊躇なく近隣からの略奪を選んでしまいます。
船で乗り付けてわーっと上陸して暴れまわり奪ってまわり、引き上げていくのです。
やられた側もやられた側で、おのれ次こそはと、わりとさっぱりした感じで報復を行います。
まあ、ある意味これもまた一つの相互扶助の形なのでしょう。
実際に訪れて、その場に生きる人々と接さねば、詳しいことはわからないものです。

火吹き山の闘技場

ある火山の下に築かれた、悪名高き闘技場です。

ここでは日夜、剣闘士や怪物たちが血で血を洗う死闘を繰り広げています。
そしてそれを見世物に、多くの人々が詰めかけ、日々饗宴が行われているのです。
この闘技場の支配者として君臨するのは、世にも恐ろしい、極めて強力な魔術師です。
その名を聞けば、誰もが恐ろしさのあまり震え上がるでしょう。
この魔術師は力の源として、闘技場の《死》を収集していると言われています。
火吹き山の闘技場は、そのための狩場、魔術師のための「土地」にほかなりません。
しかし、誤解してはいけません。奴隷売買については、正しき法と契約に基づいたものです。
剣奴に対する扱いも誠実で、敗北しても生きていれば手当、勝者には富と名誉と自由。
そのため、この闘技場での日々を満喫し、名を挙げてやろうとする闘士も数多いのです。
無論、外泊許可証と騙されて奴隷契約を結んだ者もいなくはありませんが……。
その陰謀とて、この魔術師が采配したものではないのですから、自業自得でしょう。
よって、誰もこの魔術師の一人遊び(ソリティア)を止める事はできません。
今日もまた闘技場には《死》が積み重なり、魔術師は自らの遊び相手を求めて座しています。
いつの日か自身の対面に立つにふさわしい、火吹き山のチャンピオンが現れる事を願って。

蜘蛛巣城

西方辺境の外れにある、うらぶれた、荒廃した領地に立つ異様な城です。
かつて下剋上によって成り上がった先代の領主は、疑心暗鬼にかられ、悪政を敷きました。
しかし数年ほど前、領主に粛清された臣下の嫡子が立ち上がり、仇を討ちます。
こうして彼の地には平和が訪れた——はずなのですが、そうはいきませんでした。
正義をもたらしたはずの現領主もまた、悪心に駆られ、人々を虐げ始めたのです。
これにはたまらず、さる姫騎士を中心として密かに反乱同盟が結成されました。
今や再び、蜘蛛巣城は混沌の渦、その中心にならんとしています。
反乱同盟は近隣の「滅びの森」と呼ばれる密林を拠点に、機を窺っています。
ですが領主は「死の星」と呼ばれる恐るべき怪物を従え、これを許しません。
このままでは遠からず、反乱同盟もまた滅ぼされてしまうことでしょう。
——この場へと飛び込む、勇敢な冒険者が現れればまた別でしょうけれど。

火打石団

特定の個人ではなく、放蕩貴族、不逞貴族と呼ぶべきか、都にいる若い貴族たちの集団です。
最初は、単に暇を持て余した貴族の子弟子女らの、悪い冗談でした。
都の大路を練り歩き、出会った人々に蹴られるか酒を奢るかを迫って回る。
御者が休んでいるうちに馬車馬の手綱を取り、こっそり厩舎に繋いでしまう。
窓を割りながら馬車を走らせ、怒る住人たちを引き連れてそのまま大騒ぎ。
夜中に火事だと騒ぎ、慌てて飛び出してきた人々の服をドアに釘付けて晒し者。

舞踏会では大声で紳士淑女の容姿を品評して、その場でお楽しみに誘う。
まったく、高貴な家柄の紳士淑女とは思えぬ……けれどまだ罪のない悪ふざけです。
ですがもはや彼らの悪ふざけは歯止めが効かなくなり、完全な賊徒と化してしまいました。
手当り次第に人々を袋叩きにするのは当たり前。相手の耳や鼻を戦利品として削ぐのです。
他にも元冒険者の貴族がいれば、門前で騒ぎ立て、その隙にその邸宅に忍び込みもします。
そして成り上がり者への歓迎だの警備を試すだのと称し、使用人や家人、子女を襲うのです。
有名なのは酒場で乱闘をし、止めに入った女将を寄ってたかって惨殺した事件です。
ほどなく犯人として縄をかけられた火打石団の団員たちは、衛視にこう言って笑いました。
「女将が死んだ償い？　ツケにしておけ!」
そう、厄介なのは、火打石団の構成員が、もれなく地位を有しているという事です。
無論、至高神の威光は権力によって遮られはしません。ですが、人の心はそうはいきません。
衛視が彼らを捕らえても、無罪放免となってしまうか、軽い罰で済んでしまうのです。
首魁は恐らく力ある貴族でしょうが「キャプテン」という称号以外、性別も正体も不明です。
そのため若き国王にとって、火打石団は喫緊の課題の一つとなっています。
彼らはその蛮行を、歴史ある蜥蜴人氏族「火打石族」の振る舞いに倣っていると言います。
その氏族はその勇ましさから、かつて敵より「人喰い」と恐れられていました。
故に蜥蜴人は、火打石団を蛇蝎の如く嫌悪して、こう蔑みます。
「人を喰ったような奴らが本当に人喰いになった」と。

ゴブリンスレイヤー

GOBLIN SLAYER!

He does not let anyone roll the dice.



第5章 ゲームマスターガイド

――何かがわかりそうな、気がするンだけどなァ……。
累々と死体が横たわる草原で、彼女は曇天を見上げて息を吐いた。
呼吸の度にごぼごぼと喉が嫌な音を立てて、濁った黒い血が漏れる。
陸で溺れるようにしながら、刀を支えに立ち上がる。敵は、目の前にいた。
「この世を作り、俺たちを弄ぶ――神を殺す！　我らは駒、などではない！」
「だからッて、そう上等なァ……ものでもないと、思うなァ」
この世の真理めいたような口で、子供でも知っているような事を騒いでいる。
神は盤として世を、駒として人を造り、骰子を振り、その遍くを愛している。
骰子の出目が悪く、神の愛が自分のみに向いてないと騒ぎ、盤を返すのでは。
「癇癪起こした子供じゃアあるまいしサ。もそっと、大人になンなよォ……」
「黙れぇい！」禍々しい鎧を纏った、異国の戦士が吠えた。「神の走狗め……！」
走狗ときたか。彼女は笑った。此処までの道のり、自分の意志で決めたのに。
やつにとっては気に入らないらしいが――この世はこんなにも面白かった。
立ち上がる理由も、旅をする理由も、剣を持つ理由も、それで十分じゃないか。
混沌の闘士が持つ刃が、唸りをあげた。一瞬に九回。剣閃は音より早く。
半死半生でそれを迎え撃つには、どうにもしんどい。
死ぬかな、と思った。死んだな、と思った。まあ良いかと思った。同じことだ。
――どうせ、いつかは死ぬのだ。あたしも、あいつも。
骰子は振られた。ならば結果は二つに一つ。何とも明快で、心地が良い。
手足は何処までも伸びやかで自由で、何もかもが思うがままに動いたと思った。
「おお、ッとォ――……？」
――しゃらんと涼やかな音が鳴り響いて、一人が――声もなく、斃れた。

シナリオ作成ガイド

シナリオを作る時に知っておくべき事

　ここでは、2時間程度で楽しめる簡単なシナリオの作り方を紹介します。

　なお、シナリオの作成については、まず基本ルールブックの525頁からの解説を読んでから、この解説を読んでいただいたほうが、より理解が深まります。

　ただし、本書で追加された新たな要素を使用する事で、PCが基本ルールブックのみを用いる場合よりも強くなっています。このため、目標値や戦闘バランスが変化しており、基本ルールブックで紹介した「目標値の目安」（⇒基本128頁）、「戦闘での怪物の目安」（⇒基本529頁）や「報酬の目安」（⇒基本531頁）などとは異なっている場合もありますので注意してください。

システムのポイントを押さえよう

　『ゴブリンスレイヤーTRPG』には、シナリオを作成する上で、注意しておかなければならない数値がいくつかあります。

　「負傷数」、「消耗」、「継戦力カウンター」、「呪文使用回数」、「因果点」が、それです。

　しかし、このうち、「負傷数」は戦闘や罠などのイベントごとに大きく増減します。敵の攻撃で激増する事もあれば、呪文や薬品によって一気に回復してしまう事もあるので、「細かく気にしても仕方がない数値」であると言えるでしょう。

　また、「因果点」は、事故を防ぐ意味合いが強いので、「PCが因果

点を使用する」事を前提としてシナリオを作成するのはお勧めできません。「因果点」は、あくまでは「不測の事態からPCを救済する」、あるいは、「危機に陥ったPCが逆転を狙う」ためにある数値だと考えるべきでしょう。

「呪文使用回数」は、呪文遣いのキャラクターにとっては極めて重要ですが、すべてのPCが使えるわけではありません。また、多くの場合、呪文遣いのPCの呪文使用回数は「2〜3回」なので、プレイヤーもむやみに呪文を使ったりせず、重要な場面(例えば強敵との戦闘など)のために温存しておこうとするでしょう。そのため、なかなかGMの想定通りというわけにはいきません。呪文の使用は、「因果点」の使用と同じく、PC側の一発逆転要素くらいに考えておいたほうが安全です。その上で、「少し強い敵を出して、必要なら呪文を使ってもらう」程度に思っておきましょう。

ただし、ここまでの話は、GMとプレイヤーたちが初対面である事も考えての話です。同じPCたちと幾度かの冒険を積み重ねて、その性格や行動パターンがある程度わかってきたのなら、よりスリルのある冒険を楽しんでもらうために、「因果点の使用」や「呪文の使用」を考慮したシナリオを作成しても構いません。ただし、これらに過度な信頼をおくのは避けてください。どちらも、サイコロを振って結果を判断する以上、常に失敗する可能性があるからです。

いずれにしても、「消耗」と「継戦カウンター」は、他の数値よりも重要度が高いと言えます。これらの数値は、すべてのPCが持っている上に、回復手段が少なく、その回復量も小さいため、基本的にはシナリオ中は上昇していくばかりで回復はしません。

「継戦カウンター」は、戦闘によって蓄積していく数値ですが、どんな弱い敵と戦っても蓄積します。そして、「継戦カウンター」の蓄積は、「消耗」をもたらします。

「消耗」は、「継戦カウンター」以外でも蓄積される事があります。長距離の移動や力仕事、劣悪な環境下での活動、不眠、空腹などによる疲労以外にも、窒息、毒、病気、出血などによる状態異常の効果が、肉体的または精神的な「消耗」をもたらすのです。

こうして、「消耗」が一定以上蓄積すると、PCは判定へのペナルティなどの悪影響を受けて、じわじわと戦闘力や抵抗力を奪われていき、やがては死亡します。

この「消耗」の蓄積こそが、『ゴブリンスレイヤーTRPG』における「冒険が孕んでいる危険性」を表現する数値であると言えるのです。

いかに、「消耗」を管理し、スリルを楽しんでもらいながら、ギリギリのところで冒険を成功させ、達成感を得てもらうか——『ゴブリンスレイヤーTRPG』でのシナリオ作りは、それがもっとも重要なポイントであると言えるでしょう。

イベントの目安

シナリオを作成する上で、「消耗」の管理が重要である事は先にも述べた通りですが、では、どの程度が適切なのでしょう？

「消耗」に強くなる【忍耐】（⇒基本250頁）を習得していないPCは、5点消耗すると「すべての判定に－1」のペナルティを受ける事になります。

ボスとの最後の戦いの前に、多い場合は6点、少なくとも4点程度は消耗させるのが適当でしょう。

例えば、ボスとの遭遇までに2回（つまり、シナリオ全体では3回）戦闘を行うものとした場合、「継戦カウンター」の蓄積によって、少なくとも1点は消耗するはずです。このため、戦闘以外で残りの「3～5」点を「消耗」させるようにイベントを組み込みましょう。

ただし、本書で新たに追加された「武技」の中には、使用すると消耗してしまうものもあります。そうした武技を習得しているPCがいる場合は、戦闘時に武技を使用する事を想定して、上記の基準よりもシナリオ全体での消耗を2点程度抑えてあげてください。

イベントの回数としては、「2～3回」が妥当です。

戦闘以外で消耗を伴うようなイベントとしては、次のようなものが考えられます。

これらのイベントでは、何らかの判定を行って、成功すると消耗

せず、失敗すると１点消耗するとするのが良いでしょう。さらに、「悪路を進む」「長時間作業する」など、条件が通常よりも悪い場合には、成功すると１点の消耗で済み、失敗すると「１ｄ３」点消耗するとしても構いません。

長距離を移動する／悪路を進む

拠点の街から依頼があった村まで移動する、遺跡に向かうために山を超えるなどのイベントです。

この場合は、長距離移動判定（⇒基本１６１頁）を行います。

この時、目的地までの正確な距離を設定するのが面倒なら、「どのくらい遠いか？」、「道は通じているのか？」などの条件を踏まえて目標値を決め、１回の長距離移動判定で結果を判断すると良いでしょう。例えば、「目標値＝１０＋目的地までに必要な日数」として、悪路なら＋２、整備された街道なら－２とする事もできます。

力仕事をする／長時間の作業をする

荷物を運んだり、道を塞いでいる岩を取り除いたりするイベントです。

この場合は、怪力判定（体力持久）（⇒基本１５０頁）で行います。

あるいは、何かを製作したり、広範囲に罠を仕掛けたり、複雑な仕掛けを解除しようとしたりするなら、手仕事判定（技量持久）（⇒基本１５６頁）を行う事にしても構いません。

目標値は、GMが適当に設定してください。PCのレベルによる判定の目標値の目安は、「判定の目標値の目安」（⇒４３８頁）を参照してください。

聞き込みをする／交渉をする

事件に関係する人物や場所、出来事などについて情報を集めたり、必要なアイテムなどを入手するために交渉をしたりするイベントです。

あるいは、「危険な海に船を出してもらう」、「こっそり建物に入れてもらう」、「閲覧禁止の書物を見せてもらう」などの相手に頼み事を

聞いてもらう場合や、降伏した敵や捕らえた不審人物を尋問する場合も、このイベントに含まれます。

この場合は、交渉判定(⇒基本278頁)を行います。

交渉判定を行う時は、目標値は「交渉判定の効力値による相手の反応表」(⇒基本280頁)を参照して、この交渉を成功させるには、どの程度の「相手の反応」が必要かを考慮して設定してください。

この時、GMは「金銭や物品を支払う」、「相手の頼み事を聞く」などの方法で、交渉判定にボーナスを得られるようにしても構いません。

その他

他にも、以下のようなイベントが考えられます。

・**川や水路を泳いで渡る**：水中で行動するために、水泳判定(技量持久)(⇒基本152頁)を行います。この場合、【体術】(⇒基本258頁)を適用できます。

・**吹雪や猛暑の中で活動する**：極寒、酷暑に耐えるために、体力抵抗判定(体力持久)(⇒基本148頁)を行います。この場合、【免疫強化】(⇒基本255頁)、または、獣人専用技能【環境適応】(⇒60頁)を適用できます。

・**悪臭が充満する場所を通過する**：悪臭に耐えるために、抵抗系判定(⇒基本148頁)を行います。肉体の免疫で耐えるか(体力持久)、意志力で我慢するか(魂魄持久)によって、基本値が変わります。この場合、体力抵抗判定なら【免疫強化】、魂魄抵抗判定なら【沈着冷静】(⇒基本282頁)を適用できます。

・**長時間、身を隠す**：隠れ続けるために、隠密判定(技量持久)(⇒基本157頁)を行います。この場合、【隠密】(⇒基本254頁)を適用できます。

・**広範囲を調べる**：広い場所を一度に探索するために、観察判定(知力持久)(⇒基本160頁)を行います。観察判定では【観察】(⇒基本254頁)を適用できます。あるいは、重要なものを見逃した場合に第六感判定(⇒基本161頁)するなら、【第六感】(⇒基本255頁)

を適用できます。
・**必要な知識を学ぶ：**短期間で、必要な知識を学習するために、知識系判定（知力持久）（⇒基本158頁）を行います。学習する知識の分野によって【怪物知識】（⇒基本272頁）、【犯罪知識】（⇒基本283頁）、【吸血鬼知識】（⇒184頁）を適用できます。また、【博識】（⇒基本282頁）や【文献調査】（⇒基本283頁）、【植物採集】（⇒186頁）、【採掘】（⇒185頁）を適用しても構いません。
・**恐怖や威圧に耐える：**おぞましい光景を目の当たりにした時などの恐怖や圧倒的な存在が放つ威圧に耐えるために、魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行います。この場合、【沈着冷静】を適用できます。
・**追跡する：**怪しい人物や犯人、逃亡する敵などを追跡する場合は、相手を見失わないために観察判定（知力集中）（⇒基本160頁）を行います。この時、長時間、注意力を持続する必要があるなら「知力持久」を基本値にしても構いません。
・**薬草や鉱石などを採集する：**薬草や鉱石などの特別な素材を採集する場合、その素材がある場所（薬草なら森、鉱石なら山や坑道など）で観察判定（知力持久）（⇒基本160頁）を行います。この時、【植物採集】（⇒186頁）や【採掘】（⇒185頁）を適用できます。この時、「知力集中」で判定を行い、成功すると、その素材をいくつか採集できるものとして、必要な数が揃う前までの間に（失敗も含めて）何回判定を行ったかで、どの程度消耗したかを決めても良いでしょう。

　このように、消耗を伴う判定のほとんどは「持久度」を使用します。あるいは、恐怖や精神的な圧力を感じて瞬間的に疲労するなら「反射度」を、制限時間内に生死を分けるような緊張度が極めて高い作業を行うなら「集中度」を、使用する場合もあります。
　GMは、これらの例にあるようなイベントを行いつつ、シナリオの作成に慣れてきたら、工夫を凝らしたオリジナルなイベントを考えてみてください。
　ただし、最初から消耗を伴うイベントを連発すると、プレイヤーが慎重になりすぎてしまう可能性があります。このため、こうしたイ

ベントは中盤以降から増やしていくようにしたほうが良いでしょう。
　イベントに活用できる罠などのシナリオに登場する障害については、「シナリオに登場する障害物」（⇒495頁）に解説があります。シナリオを作成する時に参考にしてください。

判定の目標値の目安

　判定の目標値は、PC側の能力値や職業レベル、技能などから逆算して設定するのが適当です。
　判定は、「基準値＋2d6」で行います。
　「基準値」は「基本値＋職業レベル＋技能によるボーナス」ですが、PCの「基本値」はたいてい「5」前後、「職業レベル」と「技能によるボーナス」はPCの成長具合によって変化します。しかし、PCの冒険者レベルが低い場合には、必要な職業や技能を習得していない事も多いでしょう。
　このため、目標値の目安は、PCの成長度合いなどから次のように設定しましょう。

目標値の目安

判定の内容	目標値
ほぼ失敗しない	7+PCの冒険者レベル
たいてい成功する	9+PCの冒険者レベル
五分五分で成功する	11+PCの冒険者レベル
難しいが成功も望める	13+PCの冒険者レベル
成功は難しい	15+PCの冒険者レベル
ほぼ成功しない	17+PCの冒険者レベル

　さらに、PCの冒険者レベルが上がると、技能の習得などによって基準値が飛躍的に上昇する傾向があるため、冒険者レベルが「4～5」なら＋2、「6～7」なら＋3、「8～9」なら＋4、「10」なら＋4～6程度の修正を加えても構いません。
　一方で、交渉判定（⇒基本278頁）や工作判定（⇒基本288頁）などのように、冒険者レベルや職業レベルを加算できない判定もあ

ります。こうした判定では、目標値に−２〜−４しましょう。誰かが必要な技能を持っているなら−２、誰も必要な技能を持っていないのなら−４とするのが適当です。

なお、受動的な判定には、原則として目標値に＋４される事に注意してください。

ただし、実際にシナリオを遊ぶ時には、必ず参加するＰＣたちのデータを確認して、その修正が適切かどうかを判断しましょう。判定に必要な職業レベルが低かったり、対応する技能を成長させていないようなら、目標値を下げたほうが良いでしょう。

戦闘の目安

戦闘は、シナリオに欠かせないイベントのひとつです。

１回のシナリオに組み込む戦闘の回数は、「ボスとの戦闘+その他の戦闘×１〜２回」が適当です。ただし、戦闘が多いと、それだけプレイ時間が長くなります。このため、今回解説する2時間程度のシナリオでは、「ボスとの戦闘＋その他の戦闘×１回」くらいが良いでしょう。

戦闘を省略する

「継戦カウンター」の蓄積によって、ＰＣに「じわじわと追い詰められている」感覚を味わってもらうという目的なら、より多くの「その他の戦闘」を設定しても構いません。

しかし、戦闘の回数が多いと、緊張感を失ってダレてしまったり、プレイヤーが疲れてしまったりする事もあります。このため、「何らかの判定に成功すれば、実際には戦わずに省略できる戦闘」を活用して、「継戦カウンター」を蓄積させても良いでしょう。

例えば、洞窟の前に見張り役の小鬼(ゴブリン)が２体いる場合、（隠密判定を行うなどして）不意打ちに成功した段階で、プレイヤーの了承を得た上で、「１ラウンドで敵を全滅させた」事にして、実際の戦闘は省略するという方法もあります。この場合、１ラウンドは戦闘をしている扱いなので、「継戦カウンター」は１点蓄積します。

怪物のレベルと数の目安

怪物との戦闘では、敵として登場する怪物を次の３つのグループに分けて考えてみましょう。ただし、これはあくまでも目安です。GMは、シナリオの都合や状況に合わせて、怪物のレベルや数を調整してください。

怪物のグループ

敵グループ	怪物のレベル	怪物の数
最終ボスグループ	最終ボス：PCの冒険者レベル+2～3（冒険者レベル3以下なら+2、4以上なら+3）	1体
	モブ：ボスの半分	「PC人数+1」体
強敵グループ	強敵：PCの冒険者レベル+1～2（冒険者レベル3以下なら+1、4以上なら+2）	1体
	モブ：強敵の半分	「PC人数+1」体
モブグループ	モブ：PCの冒険者レベル	「PC人数+1」体

最終ボスは、シナリオの最後に戦う事になるいわゆる「ラスボス」の事です。このため、特に理由がないなら、特殊能力「ボス」（⇒基本215、572頁）を持っている怪物を選択すべきでしょう。

また、強敵は「中ボス」の役割を担う怪物です。可能なら、ラスボスと同じ分類の怪物にしたほうが自然ですが、必ずそうしなくてはならないわけではありません。強敵は、特殊能力「ボス」を持っていても、いなくても構いません。当然ながら、特殊能力「ボス」を持っているほうが脅威度は上です。

それぞれの戦闘では、これらの３つの敵グループを基本として、その組み合わせによって敵戦力を構成しましょう。

例えば、簡単なモブとの戦いなら「モブグループ」を１組だけ登場させれば十分でしょうし、少し難しくしたいなら、「モブグループ」を２組か、「強敵グループ」を１組登場させるのでも構いません。

登場させる敵グループを増やせば、戦いはさらに困難になります。当然、敵の数が多ければ、その分だけ戦闘が長引いてしまうため、「継戦カウンター」の蓄積によって、PCたちに消耗を強いる事ができます。

ただし、戦闘があまりにも長引けば、間延びしてしまって、プレイ

ヤーたちが「無駄に戦いをさせられている」という気持ちになってしまうかもしれません。そのため、敵の数は最大でも3グループまでに留めるべきでしょう。そして、そうした大きな戦いは、シナリオ中に1回だけ——おそらくは、最終戦闘のみにしておくべきでしょう。

⚜ 戦闘で「呪文使用回数」を消費させる

もし一党（パーティ）の中に「呪文使用回数：3回」以上のPCがいたり、PC全員の「呪文使用回数」の合計が「6回」以上だったりする場合には、シナリオの途中で「呪文使用回数」を削っておいたほうが、ラスボスとの決戦での緊張感が高まります。このため、特殊能力「ボス」を持つ強敵を登場させても良いでしょう。

また、《火球（ファイアボール）》（⇒基本316頁）や《寒気（チル）》（⇒283頁）などの「特定の範囲内にダメージを与える呪文」を習得しているPCがいる場合は、敵グループを分散して配置し、一網打尽にされないよう注意しましょう。

敵にアイテムを持たせる

敵の中でも「悪党」や、悪知恵をつけた（「知能：人並み以上」の）「小鬼」などは、アイテムを利用して戦う事があります。そのため、こうした敵をシナリオに登場させる場合は、アイテムを持たせても構いません。特に、毒物を武器に塗布して攻撃してきたり、薬品で負傷数を回復したり能力を強化したりする怪物は、PCたちにとって脅威になるはずです。もちろん、毒物や薬品以外のアイテムを持たせても構いません。

ただし、戦闘で消費しなかったアイテムは、戦利品としてPCたちの手に渡る事になるため、その後の戦闘で使用される事や売却されて報酬の一部になる事に注意しておきましょう。

報酬の目安

シナリオの目的を達成したら、PCたちは報酬を獲得します。

報酬には、「金銭的な報酬」と「成長に関連する報酬」の2種類があります。

金銭的な報酬

「金銭的な報酬」とは、その冒険を成功させた事でPCたちが獲得できる銀貨やアイテムです。主に、冒険者ギルドから支払われる依頼料、冒険中に入手したアイテム（あるいは、アイテムの売却金）が、これにあたります。

金銭的な報酬は、PCの冒険者としての等級によって決定します。

その目安は、次の表に示した通りです。

等級による金銭的な報酬の目安（１人あたり）

等級	依頼料	その他の報酬	報酬の総計
白磁等級	銀貨15枚	銀貨10枚	銀貨25枚
黒曜等級	銀貨25枚	銀貨20枚	銀貨45枚
鋼鉄等級	銀貨35枚	銀貨30枚	銀貨65枚
青玉等級	銀貨50枚	銀貨50枚	銀貨100枚
翠玉等級	銀貨70枚	銀貨80枚	銀貨150枚
紅玉等級	銀貨115枚	銀貨130枚	銀貨245枚
銅等級	銀貨160枚	銀貨210枚	銀貨370枚
銀等級	銀貨255枚	銀貨340枚	銀貨595枚
金等級	銀貨350枚	銀貨550枚	銀貨900枚

表中の「依頼料」は、冒険者ギルドから支払われる依頼料の事です。冒険者ギルドから依頼を受ける以外の始まり方をするシナリオでは、「最初に約束される金銭的な報酬」の目安としてください。

また、「その他の報酬」は、冒険中に入手したアイテムなどの価値で、PCの行動や運次第では、全額を獲得できるとは限りません。見逃してしまったり、判定に失敗して入手できない事もあるからです。

最後の「報酬の総計」は、「依頼料」と「その他の報酬」を足した金額で、その冒険でPCが獲得できるかもしれない最高金額です。

ただし、これらはあくまでも目安でしかありません。例えば、高額な魔法のアイテムを報酬として約束する場合や、途中で入手できるようにしたい場合、そのアイテムの価値は「報酬の総計」を超えてしまう事でしょう。そうした場合には、この目安を無視して、アイテムを報酬として与えるかどうかは、GMの裁量によって決定してください。

成長に関連する報酬

　シナリオの目的を達成する事で、ＰＣたちはさまざまな物事を学習して身に付け、強くなっていきます。これによって、ＰＣは「経験点」と「成長点」を獲得します。
　また、シナリオを終わった時点での「因果点」によって、「追加経験点」を獲得する事もあります。
　最後に、「冒険回数」と「達成数」が１ずつ増加します。
　これらの成長に関連する報酬について、基本ルールブックからの変更はありませんので、詳細は基本ルールブックの５３１頁を参照してください。
　シナリオの目的を達成できなかった場合についても同様に、基本ルールブックの５３２頁を参照してください。

シナリオを作ってみよう!

　ここからは、実際にシナリオを作っていきます。
　シナリオの作成は、次のような流れで行います。

１：「あらすじ」を決める

▼

２：情報を書き出す

▼

３：情報の渡し方を決める

▼

４：イベントを配置する

▼

５：シナリオを完成させる

1：「あらすじ」を決める

まず、シナリオの「あらすじ」を作りましょう。

「あらすじ」とは、シナリオの内容をごく簡単な文章で表したもので、普通のシナリオなら１行、ちょっとひねったシナリオで２行程度で十分です。

例えば、「小鬼（ゴブリン）討伐の依頼を受け、小鬼（ゴブリン）が巣喰う洞窟で、小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）を倒す」といったものです。

このように「あらすじ」には、次の４つの要素が含まれています。

あらすじの要素	上記の例の該当部分
①導入	「小鬼（ゴブリン）討伐の依頼を受け」の部分
②舞台	「小鬼（ゴブリン）が巣喰う洞窟で」の部分
③ラスボス	「小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）」の部分
④達成条件	「小鬼（ゴブリン）討伐」と「小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）を倒す」の部分

①導入

どのようにしてPCたちが事件に関わる事になるかを表しています。

ほとんどの場合は、「冒険者ギルドで依頼を受ける」で問題ありません。何度か冒険を行った後なら、「旅の途中で助けた人物に依頼される」、「いきなり戦闘に巻き込まれる」、「濡れ衣を着せられる」などの変則的なパターンを試してみても良いでしょう。

②舞台

PCたちが赴く場所であり、冒険を行う場所です。

例えば、「怪物が巣喰っている洞窟や遺跡」、「薬草がある森や沼地」、「村人が囚われている地下牢獄や廃墟」、「危険な怪物や悪党が徘徊する山道や森の小道」、「新たに発見された遺跡や遺構」、「凶悪な盗賊が潜伏する都市や建物」などが舞台となるでしょう。

③ラスボス

　シナリオの最後に倒すべき敵の事です。通常は、シナリオ中でもっとも強力な怪物が「ラスボス」になります。多くの場合、特殊能力「ボス」を持っています。

④目的

　どうすれば、シナリオを達成できるかを表すものです。
　例えば、赤竜（レッドドラゴン）のような「特定の怪物の討伐」が目的となる事もあれば、「ある場所（②舞台）を占拠しているすべての怪物の殲滅」が目的となる事もあります。また、同様に「薬草を指定された数だけ手に入れる」、「村人を無事に救出する」、「商人を目的地まで無事に送り届ける」、「遺跡内を調査して地図を作成する」、「凶悪な犯人を捕まえる」、「事件の真相を解明する」などが目的となります。

　これに加えて、次の「⑤秘密とその解決方法」を組み込んでも構いません。

⑤秘密とその解決方法

　「秘密」とは、事件の裏に隠れていた（あるいは、意図的に隠されていた）事柄です。いわゆる「どんでん返し」や「驚愕の真実」にあたる部分で、「実は……」の後に続く言葉として考えるとわかりやすいでしょう。
　例えば、「実は、小鬼（ゴブリン）を操る黒幕がいた」、「実は、薬草は絶滅していた」、「実は、村人は特殊な経歴を持っている」、「実は、商人は特別な荷物を運んでいた」、「実は、遺跡は盗賊のアジトになっていた」、「実は、濡れ衣で他に犯人がいる」などがあります。
　こうした「秘密」をシナリオに設けるなら、その解決方法も同時に考えておかなくてはなりません。上記の例なら、次のような解決方法が考えられます。

秘密		解決方法
実は、小鬼(ゴブリン)を操る黒幕がいた	▶	黒幕を突き止めて倒す
実は、薬草は絶滅していた	▶	森の中の廃屋に保管されていた薬草を手に入れる
実は、村人は特別な経歴を持っている	▶	秘薬の製法を知っている村人を守る
実は、商人は特別な荷物を運んでいる	▶	荷物を狙う者の正体を突き止めて倒す
実は、遺跡は盗賊のアジトになっていた	▶	盗賊を殲滅する
実は、濡れ衣で他に犯人がいる	▶	真犯人の正体を暴いて捕まえる

これらはあくまでも一例ですが、こうした「⑤秘密とその解決方法」を複数用意する事で、より複雑なシナリオを作成する事もできます。ただし、その分だけプレイ時間が長くなる上に、「実は……」「実は……」と何度も繰り返していくと、プレイヤーが飽きてきてしまうため、通常は１～２回程度に留めておきましょう。さらなる驚きの展開を用意したい場合には、別のシナリオとして作成する事をお勧めします。

2：情報を書き出す

次に、「あらすじ」から「④目的」を満たすために必要な情報を書き出しましょう。

例えば、「小鬼(ゴブリン)討伐の依頼を受け、小鬼(ゴブリン)が巣喰う洞窟で、小鬼の呪術師(ゴブリンシャーマン)を倒す」という「あらすじ」の場合、次のような情報をＰＣたちに渡す必要があります。

・情報１「小鬼(ゴブリン)は、洞窟に巣喰っている」
・情報２「小鬼(ゴブリン)は、○○体いる（「たぶん、このくらいいる」と思う程度の情報でもＯＫ）」
・情報３「小鬼(ゴブリン)の中には、小鬼の呪術師(ゴブリンシャーマン)がいる」

「情報１」は、討伐すべき怪物が、どこにいるかを教えてくれる情報です。これによって、PCたちがどこへ行けばいいのかがわかります。

「情報２」は、PCたちが何体の怪物を倒せばいいかを教えてくれる情報です。これによって、このシナリオのゴールが明確になり、プレイヤーが「どこで呪文を使うか？」「どの程度の負傷や消耗まで我慢し、どの段階で引き返すか？」などを判断する助けとなります。

「情報３」は、PCたちにとって大きな脅威となる「ラスボス」の存在を教えてくれる情報です。これによって、PCたちは「ラスボス」を警戒し、その脅威に備えておく事ができます。

3：情報の渡し方を決める

次に、どうやって書き出した情報を渡すかを決めます。情報の渡し方には、次の３つの方法があります。

情報の渡し方１．依頼人や冒険者ギルドから伝える

必ずＰＣたちが知っておくべき情報は、できるだけ依頼を受けた段階で冒険者ギルドや依頼人から伝えておきましょう。途中で、情報を入手できるようにしていたとしても、PCたちが気づかなかったり、必要な判定に失敗したりして入手できない場合があるからです。

先の例なら「情報１」と「情報２」さえを伝えておけば、PCたちは「洞窟へ行って、小鬼（ゴブリン）を〇〇体倒す」という行動指針がはっきりして行動しやすくなります。

このように、PCたちに「どこへ行けばいいのか？」、「何をすればいいのか？」を明示する事は、シナリオを作成する上でとても重要です。それがわからなかったら、PCたちは立ち往生してしまい、シナリオが進まなくなるからです。

情報の渡し方２．登場人物から教えてもらう。

途中で出会った人々から、情報を聞き出すパターンです。

例えば、「辺境の村から、近くの洞窟に棲み着いた小鬼（ゴブリン）を討伐してほしいという依頼を受けた」という場合、「辺境の村で依頼人である村長から情報を聞く」事にするのが、もっとも簡単です。

先の例なら、「情報１」を冒険者ギルドから、「情報２」を村長から聞く事にしても構いません。あるいは、「情報１」と「情報２」を冒険者ギルドから、「情報３」を村長から聞いても良いでしょう。

他にも、「薬草の群生地を森の中で出会った狩人から聞く」、「村人が囚われている場所を捕縛した盗賊から聞き出す」、「行き先で起こっている事件を旅人から教えてもらう」、「罠や仕掛けを、遺跡の中で助けた冒険者に教えてもらう」などの方法があります。

ただし、狩人や旅人などの人々は、PCたちとは無関係なため、情報と引き換えに何らかの見返りを要求してくるでしょう。あるいは、賭け事に誘ってきたり、頼み事をしてくるかもしれません。このため、これらの人々から情報を聞き出すためには、代償や判定が必要になります。時には、戦闘を行わなくてはならない場合もあります。

情報の渡し方３．探索で発見する。

情報が書かれた手紙や書物、石碑、地図などを発見します。あるいは、発見したものから、推測できる場合もあります。

先の例なら、「洞窟内でトーテムを発見すると、小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）がいる事がわかる」ものとして、「情報３」を渡しても良いでしょう。

この場合、「トーテムを発見するのに第六感判定などが必要」としても良いですし、「トーテムは自動的に見つかるが、怪物知識判定に失敗すると小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）がいる事には気づかない」としても構いません。他にも「薬草の効能や性質が書かれた本を借りる」、「敵から村人の秘密が書かれた手紙を奪う」、「商人に送りつけられた脅迫状から差出人を推測する」、「遺跡の謎についてのヒントが記された石版を見つける」、「不審な足跡を追跡して犯人の所在を特定する」などが考えられます。しかし、これらの場合は、判定などで手がかりを得る必要があります。「薬草の本を読むために文献調査判定をする」、「脅迫状から特有の香りを嗅ぎ取るために観察判定か第六感判定を

する。さらに、何の香りかを特定のするために博識判定をする」などです。

　このように、いくつかの判定を成功させて、初めて情報が手に入る事になります。

4：イベントを配置する

　次に掲載するのは、シナリオマップです。

1：導入 ・依頼内容： ・依頼人： ・報酬：

↓

2：情報収集

↓

3：探索

↓

4：対決

↓

5：結末

　シナリオマップは、シナリオの流れを図にしたものです。

　このシナリオマップでは、［1：導入］から［5：結末］までの間にある［2：情報収集］［3：探索］［4：対決］の枠内にイベントを配置していく事で、シナリオを作成する事ができます。

シナリオマップの例示1「小鬼（ゴブリン）退治」

　ここからは、シナリオマップの作成例を解説します。

　作成するのは、先に挙げた「小鬼（ゴブリン）討伐の依頼を受け、小鬼（ゴブリン）が巣喰う洞窟で、小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）を倒す」の「あらすじ」を使ったシナリオマッ

プです。なお、このシナリオは、作成したばかりのＰＣ４人で遊ぶ事を想定しています。

［１：導入］冒険者ギルドで、小鬼（ゴブリン）討伐の依頼を受ける。
・依頼内容：「村の近くの洞窟に棲み着いた小鬼（ゴブリン）を討伐してほしい」
・依頼人：辺境の村の村長（辺境の村までは徒歩で２日）
・報酬：１人あたり銀貨１５枚（７日分の保存食は別途支給）
・冒険開始時の因果点：５点
↓
［２：情報収集］辺境の村で村長から話を聞く
・辺境の村までの道のり：長距離移動判定に失敗すると、１点消耗する。
・村長の話：「小鬼（ゴブリン）は１０体くらい」。洞窟の場所を教えてくれる。
↓
［３：探索］洞窟へ向かう
・戦闘：洞窟の前に見張りの小鬼（ゴブリン）（モブグループ×１組）がいる。小鬼（ゴブリン）は、１ラウンド目の自分の手番に、洞窟内へ警告を発する。
・罠：洞窟の入り口に落とし穴がある。落とし穴は深さ３ｍで、落ちたら「２ｄ６」点の落下ダメージ（⇒基本２０９頁）。発見したら、避けて通り抜けられる。
・トーテム：洞窟を少し進むとトーテムがあり、怪物知識判定ｏｒ博識判定に成功すると小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）がいる事がわかる。
↓
［４：対決］洞窟の奥で小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）と対決
・待ち伏せ：見張りの小鬼（ゴブリン）が警告を発している場合は、待ち伏せている。ＰＣが待ち伏せを予測しているなら観察判定、予測していないなら「目標値：観察判定時の目標値＋４」で第六感判定を行い、失敗すると「不意打ち」（⇒基本１７２頁）を受ける。
・戦闘：小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）（最終ボスグループ）
↓
［５：結末］冒険者ギルドに報告し、報酬を受け取る。
・小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）と、すべての小鬼（ゴブリン）を倒せば、依頼達成。
・経験点と成長点も獲得し、冒険回数と達成数を記録する。

シナリオマップを作る際には、[1：導入]で「依頼内容」「依頼主」「報酬」「冒険開始時の因果点」をしっかり決めておきましょう。また、冒険中に必要な食料（時には宿代も）については、報酬の一部として携帯食（⇒基本405頁）を前渡ししたり依頼人が用意してくれる事にしたりして、ＰＣたちが食料を管理する手間を省いてあげると良いでしょう。

報酬については、「報酬の目安」（⇒441頁）を参考にしてください。

このシナリオは、プレイ時間が2時間ほどの短いシナリオなので、「冒険開始時の因果点」は「5点」からで良いでしょう。短いシナリオでは、それだけ因果点を使わなくてはならないような機会も少なくなるため、「3点」から始めると乱用しないと追加経験点を得られなくなってしまうからです。

また、[1：導入]では、ＰＣたちにはっきりとした行動指針を示すために、「洞窟に棲み着いた小鬼（ゴブリン）を討伐する」という目的を明確に伝えておきます。

[2：情報収集]では、討伐すべき小鬼（ゴブリン）の数を示し、[3：探索]ではトーテムによって小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）がいる事を明らかにします。また、ここでは戦闘や罠などのイベントを設定して、ＰＣたちに「継戦カウンター」や「消耗」を蓄積させていきましょう。

そして、[4：対決]で「ラスボス」と戦います。この時、[2：情報収集]や[3：探索]での行動や判定の結果次第で、戦いが有利になったり、逆に不利になったりするようにしておくと良いでしょう。

[4：対決]で無事に勝利を収めたら、[5：結末]で報酬や経験点などを受け取って、シナリオ終了という流れになります。

ただし、このままでは、[1：導入]から[5：結末]までが一本道で、シナリオとしてあまりにも単純です。さらに、ＰＣを消耗させるイベントがまったく足りていません。

そこで、シナリオに分岐を作り、イベントを追加しましょう。

シナリオマップの例示2「小鬼（ゴブリン）退治」の修正

分岐を作るためにプレイヤーに行動を選択してもらう場面を1カ所設け、ＰＣを消耗させるイベントを追加してみたのが、次のシナリオマップです。

なお、シナリオマップ内の「★」印がある箇所が新たに書き加えた部分、「☆」印がある箇所は修正した部分です。

［1：導入］冒険者ギルドで、小鬼（ゴブリン）討伐の依頼を受ける。
・依頼内容：「村の近くの洞窟に棲み着いた小鬼（ゴブリン）を討伐してほしい」
・依頼人：辺境の村の村長（辺境の村までは徒歩で2日）
・報酬：1人あたり銀貨15枚（7日分の携帯食は別途支給）
・冒険開始時の因果点：5点

▼

［2：情報収集］辺境の村で村長から話を聞く
・辺境の村までの道のり：長距離移動判定に失敗すると、1点消耗する。
☆村長の話：「小鬼（ゴブリン）は、おそらく12、3体」。洞窟の場所を教えてくれる。
★老狩人の情報：「森の中には年老いた狩人が住んでいる小屋がある。彼なら、洞窟についても何か知っているかもしれない」と老狩人の小屋の場所を教えてくれる。
★選択肢：老狩人の小屋へ向かうなら［3−1］へ、洞窟へ向かうなら［3−2］へ。

▼

［3−1：探索］老狩人の小屋
★戦闘：老狩人の小屋を襲っている小鬼（ゴブリン）（モブグループ×1組）がいる。
★老狩人の話：小鬼（ゴブリン）がいる洞窟は、実は遺跡であり、罠と隠し通路がある。また、小鬼（ゴブリン）の中に、羽根飾りなどで装飾した呪文を遣う小鬼（ゴブリン）がいた。
★罠と隠し通路：入り口近くに落とし穴がある。また、落とし穴の底から洞窟の最奥に続く隠し通路がある。うまく隠し通路を使えば、不意を打てるかもしれない。
★洞窟に行くなら［3−2］へ。

▼

［3−2：探索］洞窟
・戦闘：洞窟の前に見張りの小鬼（ゴブリン）（モブグループ×1組）がいる。小鬼（ゴブリン）は、1ラウンド目の自分の手番に、洞窟内へ警告を発する。
☆罠：洞窟の入り口に落とし穴がある。落とし穴は深さ3mで、落ちたら「2d6」点の落下ダメージ（⇒基本209頁）。発見したら、避けて通り抜けられる。ただし、落とし穴の底には、洞窟の奥まで続く隠し通路がある。隠し通路は、かなり狭くて息苦しいため、この通路を進むなら全員1点消耗する。
・トーテム：洞窟を少し進むとトーテムがあり怪物知識判定ｏｒ博識判定に成功すると小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）がある事がわかる。
★悪臭：小鬼（ゴブリン）の糞尿や動物の死体などが散乱する悪臭漂う不潔な空洞。悪臭がひどく、魂魄抵抗判定に成功しても「1」点、失敗したら「1d3」点消耗する。

▼

[4：対決] 洞窟の奥で小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）と対決

・待ち伏せ：見張りの小鬼（ゴブリン）が警告を発している場合は、待ち伏せている。PCが待ち伏せを予測しているなら観察判定、予測していないなら「目標値：観察判定時の目標値+4」で第六感判定を行い、失敗すると「不意打ち」（⇒基本172頁）を受ける。

★隠し通路からの奇襲：隠し通路を使うなら、PCたちが「不意打ち」に自動成功する。

・戦闘：小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）（最終ボスグループ）

★敵の増援：老狩人の小屋を襲撃していた小鬼（ゴブリン）を倒していないなら、3ラウンド目の開始時に戻ってきて、即座に戦闘に参加する。老狩人は、残念ながら殺害されている。

[5：結末] 冒険者ギルドに報告し、報酬を受け取る。

・小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）と、すべての小鬼（ゴブリン）を倒せば、依頼達成。

・経験点と成長点も獲得し、冒険回数と達成数を記録する。

まずは、冒険が一本道にならないように「老狩人の小屋に洞窟の中の様子を聞きに行く」という選択肢を用意する事にします。このため、［3：探索］は、「［3－1：探索］老狩人の小屋」と「［3－2：探索］洞窟」に分岐させます。

老狩人の事は、［2：情報収集］で村長から話すのが一番自然な流れでしょう。

そして、老狩人の小屋に行った場合の障害として戦闘を、特典として「隠し通路を使えばラスボスを不意打ちできる」を追加します。これによって、シナリオ全体での小鬼（ゴブリン）の数が増えてしまったので、忘れずに［2：情報収集］で村長が教えてくれる小鬼（ゴブリン）の数を修正します。

また、PCを消耗させるためのイベントとして、「隠し通路での消耗」と「悪臭での消耗」を追加しておきます。これで、ラスボスである小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）との戦闘までに「3～5」点程度は消耗するでしょう。運が悪ければ、消耗ランクが1になるので、すべての判定に－1のペナルティを受ける事になります。

5：シナリオを完成させる!

シナリオマップがおおよそ完成したら、シナリオの細かな部分を整えていきます。

例えば、次のような部分を決めていきましょう。

⚜ 1）判定と目標値を決定する

イベントごとに、PCたちに行わせる判定と、その目標値を決めます。

目標値については、「判定の目標値の目安」（⇒438頁）を参考にしてください。

⚜ 2）矛盾や不備を確認する

全体のストーリーの流れをもう一度確認して、「矛盾している部分はないか？」、「説明不足になっている部分はないか？」、「PCの行動を想定し切れていない部分はないか？」などを確認して、必要なら修正していきましょう。

とはいえ、いかに優れたGMだったとしても、すべての矛盾点や不備を洗い出す事など不可能です。そのため、ざっと確認して、見つけられなければそのままで構いません。そして、シナリオを実際に遊んでいる時に、何か問題を発見したら、その都度対処していくようにしましょう。

たいていの場合は、GMが素直に矛盾や不備を認めて謝罪し、「（矛盾点について）いまはそういう事にしておいてください」、「（不備について）その行動はできないものとしてください」などのように裁定すれば、プレイヤーたちも従ってくれるでしょう。

⚜ 3）設定を考える

冒険の舞台となる場所や登場人物、事件の背景などについての設定を考えます。

先に挙げた『シナリオマップの例示２「小鬼退治（ゴブリン）」』の場合、冒険の舞台は「辺境の村」と「洞窟」、登場人物は「村長」と「老狩人」です。これらについて、大雑把でもいいので設定を考えておきましょう。登場人物の場合は、種族や年齢、性格などを決めておき、後はその場のノリで演出しましょう。

また、事件の背景については、単純に「偶然、小鬼（ゴブリン）が洞窟を発見して占拠しただけ」しても構いません。

一方、「実は小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）は、洞窟の遺跡に隠されている何かを探していた」のような裏設定を用意した場合は、次の冒険のネタにできます。

例えば、今回のシナリオの結末では「小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）は、遺跡で何を探していたのか？　次回に続く！」として、次のシナリオでPCたちに遺跡調査を依頼するのです。

このように、どんな設定をつけるかによって、物語はいかようにも広がり、分岐します。それによって、PCたちを待ち受ける冒険もさまざまに変化していく事になります。

注意！

次の頁からは、シナリオを掲載しています。プレイヤーとして遊ぶ予定がある場合は、シナリオを読まないようにしてください。行く手に立ちはだかる困難やその解決方法、敵の正体などがわかってしまうと、冒険の楽しみが損なわれてしまうからです。

次頁からの３本のシナリオは、ここまでに解説したシナリオマップを前提とし、判定やイベントの処理についてより詳しく記載したものです。これらのシナリオを使って冒険を楽しんでいただくと同時に、シナリオマップを使ってシナリオを作成する際の参考にしてください。

シナリオ1

「ならず者どもをやっつけろ」

冒険の概要

　薬で有名な山村から「村の近くにある洞窟を占拠したならず者たちを討伐してほしい」という依頼を受けたPCたち。実は、洞窟の奥には薬の材料となる薬苔が生えているのです。

　山村に辿り着くと、村長は「村娘の1人が病気の母親のために薬苔の採取に向かったので助けてほしい」と訴えます。PCたちは、洞窟に向かい、村娘を助けて、ならず者たちを討伐しなくてはなりません。

　このシナリオは、作成されたばかりの「冒険者レベル1」の「PC4人」程度で遊ぶ事を想定して作られています。それ以外の強さ、人数で遊ぶ場合には、GMが怪物の強さや数、判定の目標値などを調整してください。

・冒険開始時の因果点：5点

おすすめのサンプルPC

　本書の24頁から49頁までに掲載されているサンプルPCを使用するのなら、次のような組み合わせがおすすめです。

・**サンプルPC①『只人の武者』**（⇒24頁）
・**サンプルPC②『蟲人の神官戦士』**（⇒26頁）
・**サンプルPC③『闇人の斥候死人占い師』**（⇒28頁）
・**サンプルPC⑦『鉱人の野戦魔術師』**（⇒36頁）

　このうち、「只人の武者」と「蟲人の神官戦士」が前衛です。この2人が前で敵を食い止めている間に、「闇人の斥候死人占い師」と「鉱人

の野戦魔術師」が後方から攻撃を仕掛けるのです。

　また、「闇人の斥候死人占い師」は、探索が必要な場面で活躍できます。探索能力をより強化したいのなら、サンプルＰＣ⑥『猫人の斥候』（⇒３４頁）と交替しても構いません。

［1：導入］ならず者討伐の依頼

　ある日、ＰＣたちは冒険者ギルドで次の依頼を受けます。

・場所

山村

・依頼人

山村の村長

・依頼内容

村の近くの洞窟を占拠したならず者たちを討伐してほしい

・報酬

１人あたり銀貨１５枚

　依頼を引き受けた時、冒険者ギルドの受付嬢は次のような事を教えてくれます。

受付嬢「この山村は、薬で有名な村なんですが、薬の材料になる薬苔（やくたい）が自生している洞窟をならず者の集団に占拠されてしまったそうです。このままでは、村にとっては死活問題なので、ならず者たちを討伐してほしいというのが、今回の依頼です」

受付嬢「山村までは徒歩で２日ほどかかりますので、１人あたり７日分の携帯食(⇒基本４０５頁)を冒険者ギルドより提供いたします」
受付嬢「報酬は、１人あたり銀貨１５枚ですが、ならず者たちの持ち物はすべてみなさんのものにしていただいて構いません」

ＰＣたちは、１人あたり携帯食（１日分セット）×７個を受け取り、山村に向かって出発します。

登場人物の人名／場所の地名

原作では固有名詞が登場しませんが、もちろん四方世界の住人にも名前はあり、地名が存在します。GMは、固有名詞が必要だと思えば、次の名称を使ってください。あるいは、自由に名称を決定しても構いません。

・山村：オシュロア村
・受付嬢：マリーカ(森人／女／２０歳)
・村長：セムズ(只人／男／５２歳)
・村娘：リニエ(只人／女／１５際)

［２：情報収集］山村

山村までの道のり

山村までは、特に整備された街道があるわけではありませんが、薬目当ての商人がそれなりに行き来しているため、小道は通っています。

ＰＣは全員、「目標値１０」の長距離移動判定（体力持久）（⇒基本１６１頁）を行ってください。成功すれば、特に疲れる事もなく、山村に到着します。しかし、失敗したＰＣは、１点消耗してしまいます。

その後、ＰＣはそれぞれ、携帯食を２日分ずつ減らしてください。

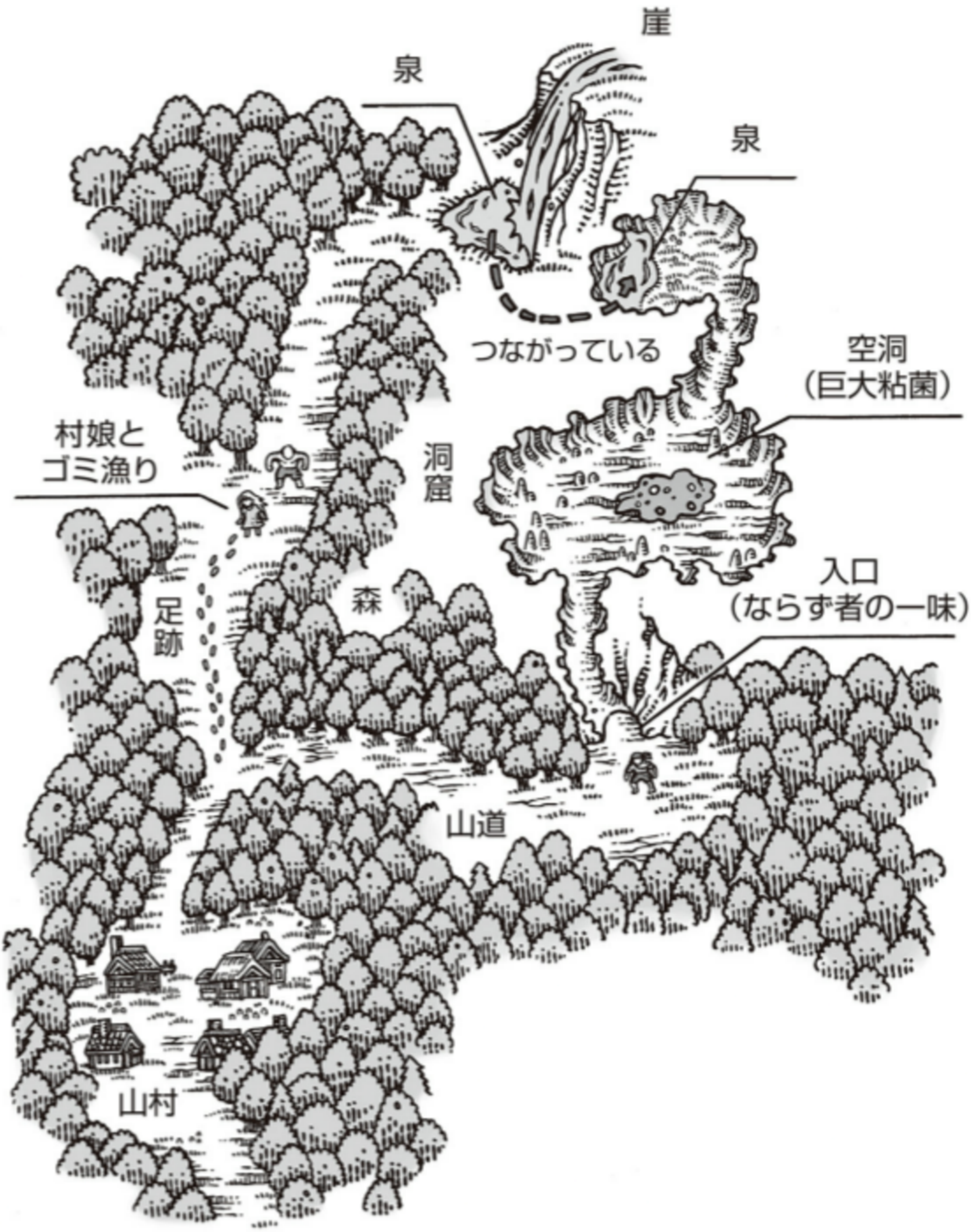
村長から話を聞く

　山村は、自然豊かな山の麓に位置する村で、200人ほどの人々が暮らしています。
　PCたちは、昼前くらいの時刻に、この山村に到着します。すると、かなり慌てた様子で50歳くらいの只人が駆け寄ってきます。彼は、この村の村長です。
　村長は、PCたちに次のような話をします。

村長「依頼を引き受けてくれた冒険者の方々ですな！　よく来てくださいました！　実は、村の娘が1人、洞窟に行ってしまったようなのです。その娘は、代々、薬苔の採取を生業としている家の者で、しばらく前から母親が病気で伏せっております。今朝から姿が見えなくなったため、村中を探しましたが、見つかりません。おそらくは、病気の母親のために、薬苔を採取しようと洞窟に向かったのでしょう。どうか、あの子をお救いください！」

　行方不明になっているのは、15歳の只人の村娘です。村娘は、洞窟に自生する薬苔を採取する家の娘であるため、洞窟についても詳しいようです。しかし、ならず者相手に戦う力はありません。
　もし、PCたちが村娘の救助のために追加報酬を要求するのなら、村長は「あの子を無事に連れ帰ってくだされば、お1人あたり銀貨3枚をお支払いいたします」と約束します。なお、PCたちが追加報酬を求めなかった場合でも、村娘を無事に連れ戻せば、村長は自主的に追加報酬（1人あたり銀貨3枚）を支払ってくれます。
　また、村長は、山村から洞窟までの地図を渡してくれます。このため、洞窟までは迷わずに行く事ができます。
　村長の話では、洞窟を占拠しているならず者たちは、10人ほどだそうです。

山村周辺と洞窟の見取り図



［3：探索］洞窟に向かう

洞窟は、山村から森に覆われた山の斜面を少し登ったところにあります。

途中、「目標値12」の第六感判定（知力反射）（⇒基本161頁）を行ってください。もし、PCたちが「足跡を探す」「足元に気をつける」などのように、地面に注意を払う事を宣言していたのなら、第六感判定の代わりに、「目標値8」の観察判定（知力持久）（⇒基本160頁）を行っても構いません。

これらの判定のいずれかに成功したPCは、ごく最近つけられたと思われる靴跡を発見します。靴跡は小さく、おそらく女性か子供のものだろうと推測できます。

靴跡を追跡するなら［3－1］、このまま洞窟に向かうなら［3－2］（⇒463頁）へ、それぞれ進んでください。

［3−1］靴跡を追跡する

靴跡を追跡していくと、不意に若い女性の悲鳴が聞こえてきます。悲鳴が聞こえてきた方向に向かうと、只人の少女が、武器を持った5人の厳つい男たちに囲まれています。

厳つい男たちは、「ゴミ漁り（スカベンジャー）（⇒611頁）×5体」で、洞窟を占拠しているならず者たちの仲間です。

ゴミ漁り（スカベンジャー）との戦闘

ゴミ漁り（スカベンジャー）たちは、PCたちがやってきた事に気づき、襲いかかってきます。遭遇距離は「10m」です。

戦闘中、彼らは、3体以上が倒された後で、士気判定（モラルチェック）（⇒基本184頁）に失敗すると降伏します。

降伏したゴミ漁り（スカベンジャー）を尋問すれば、次のような話を聞き出す事ができます。尋問が終わった後、ゴミ漁り（スカベンジャー）はトドメを差しても構いませ

序章 第1章 第2章 第3章 第4章 第5章 第6章

んし、木に縛り付けておいても良いでしょう。

ゴミ漁り（スカベンジャー）「仲間は、ボスと、雇われたならず者が11人だ（ここにいる者も全員含めて）」
ゴミ漁り（スカベンジャー）「ボスは、自分たちよりも強い。だが、ボスも誰かの指示に従っているようだ」
ゴミ漁り（スカベンジャー）「ボス以外は、金で雇われたチンピラなので、どうして洞窟を占拠しているのかはわからない」

村娘のお願い

　村娘は、幸い怪我もなく、元気です。彼女は、次のように話します。

村娘「助けていただいて、ありがとうございます！」
村娘「みなさんは、洞窟のならず者を倒しに来た冒険者さんですよね？　お願いです！　わたしも連れて行ってください。どうしても、お母さんのために薬苔が必要なんです！」
村娘「連れて行ってくれたら、洞窟の秘密の入り口にご案内します。あいつらは、絶対に、その入り口に気づいてないと思いますから、びっくりさせる事ができますよ！」

　村娘を連れていくなら、「秘密の入り口」へ進んでください。
　連れて行かないなら、村娘は1人でも秘密の入り口から洞窟に入って薬苔を採取すると言って走っていきます。PCたちが追いかけようとしても、この森に慣れている村娘には追いつけず、すぐに見失います。

秘密の入り口

　村娘を連れて行くなら、彼女はPCたちを秘密の入り口に案内します。そこは、大きな崖の下にある小さな泉です。

村娘「この泉に潜って、そこの崖の下を通り抜ければ、洞窟の一番奥

に入れます。泉は、わたしでも足がつくくらいの深さしかないので、泳げなくても大丈夫。崖の下を潜る間だけ、息を止めていればいいだけですから」

村娘「泉から出たところに、薬苔が生えています。わたしは、そこで薬苔を採取しますから、みなさんはならず者たちをやっつけてください！」

泉に潜って、この水中の通路から洞窟に入るなら、「目標値11」の体力抵抗判定（体力持久）（⇒基本148頁）を行います。成功すれば、何の影響もありません。しかし、失敗した場合は1点消耗します。

ＰＣたちが泉に潜るのを躊躇うなら、村娘はさっさと1人で泉に潜ってしまいます。

泉に潜るなら［３－２］の「洞窟の奥にある泉」（⇒464頁）へ、引き返して洞窟に向かうなら［３－２］へ。

［3−2］洞窟

崖の下に、洞窟があります。しかし、その入り口の前には、6人の武装した男がいます。

彼らは、洞窟を占拠しているならず者の一味の「ゴミ漁り（スカベンジャー）（⇒611頁）×5体、薦被り（スクワッター）（⇒611頁）×1体」です。

洞窟は森の中にあるので、隠れて近づく事ができます。このため、「不意打ちチェック」（⇒基本172頁）を行えます。

遭遇距離は、「不意打ち」に成功した場合は「10ｍ」、失敗した場合は「20ｍ」です。

戦闘中、士気判定（モラルチェック）（⇒基本184頁）に失敗したならず者は、洞窟の中に逃げ込みます。

逃亡を阻止したいなら、逃亡しようとしているならず者の「近接距離（5ｍ）」内にいるＰＣを代表者として、移動妨害判定（体力反射）（⇒基本147頁）を行います。ならず者は「怪物の知能による達成値」（⇒基本570頁）で移動妨害への対抗判定（⇒基本148頁）を行います。

結果、PC側が勝利したら逃亡を防げますが、ならず者側が勝利したら逃亡を許してしまいます。

また、最後の1人になったならず者は、士気判定（モラルチェック）に失敗すると降伏します。降伏したならず者からは、次のような話を聞き出せます。

ならず者「仲間は、ボスと、雇われたならず者が11人だ（ここにいる者も全員含めて）。ただし、いまは5人が森の中で食料を調達するために出かけている」

ならず者「ボスは、自分たちよりも強い。だが、ボスも誰かの指示に従っているようだ」

ならず者「ボス以外は、金で雇われたチンピラなので、どうして洞窟を占拠しているのかはわからない」

尋問が終わったら、ならず者はトドメを差しても構いませんし、木に縛り付けておいても良いでしょう。

洞窟に入ろうとしたら、洞窟の奥から男の断末魔のような絶叫が聞こえてきます。洞窟内に入るなら、［4：対決］（⇒465頁）に進んでください。

洞窟の奥にある泉

崖の下にあった泉に潜って、しばらく水中を進むと、やがて洞窟の中にある泉に出ます。

洞窟内は暗いため、【暗視】や【獣人の知覚】など暗闇でも周囲の様子を認識できる技能を持っていないのなら、視界を確保するために松明（トーチ）（⇒基本398頁）などの照明器具が必要です。松明（トーチ）は、最初から所持品に6本ずつ持っているので活用してください。

視界を確保できたら、泉の周囲の岩壁には、びっしりと苔が生えている事に気づきます。

泉の周囲に人影は見当たりませんが、洞窟内にはならず者たちがいるはずですので、安全とは言えません。

村娘は、早速用意していた道具を使って、薬苔の採取を始めます。

　この場所は、洞窟の最深部にある行き止まりです。このため、洞窟の入り口のほうへ向かう事しかできません。
　ＰＣたちが、洞窟の入り口のほうへ向かおうとしたら、行く手から男の断末魔のような絶叫が聞こえてきます。悲鳴が聞こえたほうへ向かうなら、［４：対決］（⇒465頁）に進んでください。

［4：対決］巨大粘菌《ヒュージスライム》との対決

　洞窟の入り口と、泉がある最深部の間には、広い空洞があります。ならず者たちは、この空洞に簡易寝台を設けるなどして生活空間にしていました。しかし、いま、ここには「巨大粘菌《ヒュージスライム》（⇒553頁）×１体、粘菌《スライム》（⇒基本583頁）×５体」がいて、ならず者たちのボスに襲いかかったのです。すでに、ならず者のボスは殺されています。

⚜ 表の入り口から洞窟に入った場合

　入り口から空洞までは距離があり、辿り着くまでに少し時間がかかってしまうため、その間に巨大粘菌《ヒュージスライム》たちは天井に張り付きます。このため、ＰＣたちは特殊能力「待ち受ける」の効果を受けます。
　この場合、遭遇距離は「５ｍ」です。

⚜ 秘密の入り口から入った場合

「洞窟の奥にある泉」から空洞までは距離が近いため、ＰＣたちが辿り着いた時、巨大粘菌《ヒュージスライム》たちはまだ天井に張り付いていません。このため、特殊能力「待ち受ける」の効果を受けません。
　この場合、遭遇距離は「10ｍ」です。

⚜ 戦闘

　いずれにしても、戦闘になります。
　戦闘に勝利したら、［５：結末］に進んでください。

［5：結末］依頼達成！

戦闘後、ＰＣ全員で、「目標値１０」の観察判定（知力集中）（⇒基本１６０頁）を行って洞窟内を調べましょう。成功したＰＣは「１ｄ６＋４」枚の銀貨を、失敗したＰＣは「１ｄ３＋２」枚の銀貨を、それぞれ発見して獲得します。これは、ならず者たちの所持金ですが、ＰＣたちのものにして問題ありません。

もし、まだ村娘を助けていないのなら、村娘を捕まえて洞窟に戻ってきたならず者たちと遭遇します。この場合、ならず者との戦闘は「勝った」ものとして省略し、村娘を救出した事にしましょう。途中で村娘を見失った場合も、（展開によって）洞窟の奥、または洞窟を出たところで出会った事にしましょう。

あるいは、ＰＣたちが『ゴブリンスレイヤーＴＲＰＧ』を何度も遊んだ事がある熟練のプレイヤーなら、村娘を助けられなかったペナルティとして、「（ひどい怪我をしていて）村娘はとても無事とは言えない状態」であるとしても構いません。この場合、村長から追加報酬は減額されます。

どちらにしても、巨大粘菌（ヒュージスライム）たちを倒し、すべてのならず者を討伐したのなら、このシナリオの目的は達成です。村長に報告すれば、冒険者ギルド宛ての「依頼達成確認書」をもらえます。

ＰＣはそれぞれ携帯食を２日分ずつ減らしてください。こうして、街に帰還して、この確認書を冒険者ギルドに提出すれば、報酬を獲得できます。

報酬は、１人あたり銀貨１５枚と、村娘の救出による追加報酬（無事に救出したら１人あたり銀貨３枚、無事でないなら１人あたり銀貨１枚）です。

ＰＣには１人あたり１０００点ずつの経験点、３点ずつの成長点が与えられます。さらに、シナリオ終了時点の因果点によって、追加経験点を獲得します（⇒基本５３１頁）。また、「冒険回数」と「達成数」が１ずつ増加します。

シナリオ2
「消えた薬苔(やくたい)の謎」

冒険の概要

街の薬屋の倉庫から薬苔が消えるという事件が発生します。PCたちは、その謎の解明と、薬苔の回収を依頼されます。

薬屋の倉庫を調査したPCたちは、地下からの侵入路を発見します。何者かが、地下から侵入し、薬苔を盗み出していったのです。

PCたちは、犯人たちを追跡して討伐し、薬苔を回収しなければなりません。

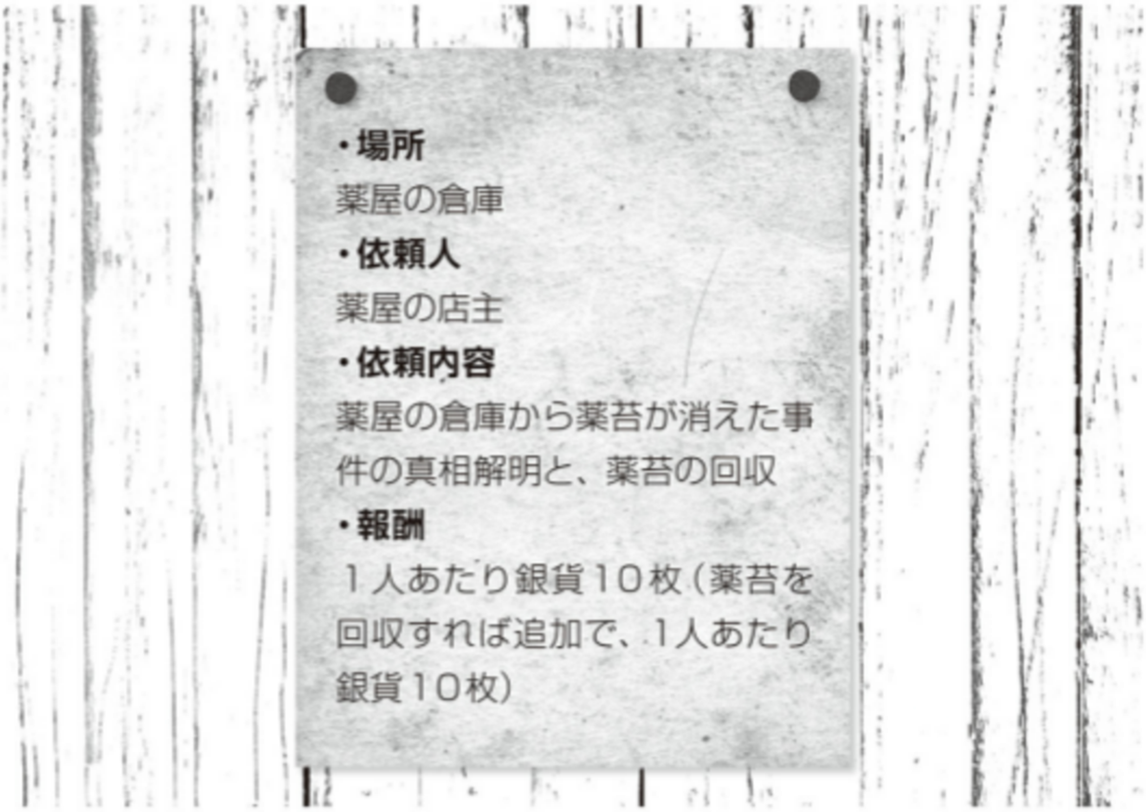
このシナリオは、シナリオ１「ならず者どもをやっつけろ」を遊んだ後、成長をはさみ、引き続いてプレイする事を想定しています。

このシナリオだけを遊ぶ場合は、作成されたばかりのPCに「１０００点の経験点、１８点の成長点、銀貨２５枚の所持金」を与えて成長させてください。これにより、冒険者レベルは「２」になり、「冒険回数」と「達成数」はそれぞれ「１回」になります。「等級」は「白磁等級」のままです。

・冒険開始時の因果点：５点

[1：導入] 薬屋からの奇妙な依頼

ある日、PCたちは冒険者ギルドで次の依頼を受けます。



　依頼を引き受けた時、冒険者ギルドの受付嬢は次のような事を教えてくれます。

受付嬢「昨夜、この街の薬屋の倉庫から、保管してあった薬苔が消えてしまうという事件が発生しました。薬屋の店主さんは、すぐに衛兵所に盗難届を出しましたが、倉庫には外から侵入した形跡がなく、事件性はないとして取り合ってもらえなかったそうです。このため、店主さんは冒険者さんたちに解決をお願いしたいと依頼してきたわけです」
受付嬢「報酬は、１人あたり銀貨１０枚ですが、薬苔を回収した場合には最大で銀貨10枚までの追加報酬が支払われます。そのため、報酬の最高額は１人あたり銀貨２０枚になります」
受付嬢「店主さんには話を通しておきますので、倉庫のほうへ向かってください」

　薬屋の倉庫には、冒険者ギルドから徒歩で10分程度です。

登場人物の人名／場所の地名

原作では固有名詞が登場しませんが、もちろん四方世界の住人にも名前はあり、地名が存在します。GMは、固有名詞が必要だと思えば、次の名称を使ってください。あるいは、自由に名称を決定しても構いません。

・薬屋：ラーゼマの薬科店
・受付嬢：マリーカ（森人／女／20歳）
・薬屋店主：ラーゼマ（圃人／男／41歳）

［2：情報収集］薬屋の倉庫

薬屋の倉庫に行くと、冒険者ギルドから連絡を受けた薬屋店主が待っています。店主は、愛想の良さそうな40歳くらいの圃人（レーア）の男です。

店主は、次のように話します。

薬屋店主「よく来てくれたね。すでに聞いていると思うけど、この倉庫の中から薬苔が入った樽だけが忽然と消えてしまったんだ。言っておくが、私の勘違いではないぞ。ちゃんと、昨日の夕方までは、倉庫の中にあったんだ」
薬屋店主「しかし、何者かが外から倉庫に侵入した形跡はなくてね。しかも、消えてしまった薬苔は、樽３つ分。そんなものを持ち出せば、どうしても目立つはずなんだが、昨夜、この近辺で樽を運んでる者や樽が積めそうな馬車を目撃した者はいない」
薬屋店主「そういうわけで、衛兵所ではまったく取り合ってくれないんだ。どうか、この謎を解明して、薬苔を取り戻してくれ！」

店主は、倉庫の扉を開けると「私は仕事があるんで、後はよろしくな。帰る時は、店の方に声をかけてくれ」と言って立ち去ります。

倉庫を調査する

倉庫内には、薬の材料が入った木箱や樽、麻袋などが積み上げられています。倉庫は石造りで、高い位置に小窓があるだけで、人が出入りできそうな場所は、いまPCたちが入ってきた扉しかありません。また、床には2m四方もありそうな正方形の敷石が敷き詰められています。

倉庫内を調べるなら、「目標値13」の観察判定（知力集中）（⇒基本160頁）を行います。成功すると、敷石の1つに動かした形跡がある事に気づきます。失敗した場合も敷石を動かした形跡には気づきますが、長い時間をかけて倉庫を隅々まで調べなくてはならないため、1点消耗してしまいます。

敷石を持ち上げ

動かした形跡がある敷石を持ち上げるなら、「目標値15」の怪力判定（体力集中）（⇒基本150頁）を行います。この時、仲間が1人だけ協力できます。誰かが協力する場合、「協力する仲間の体力点」をボーナスとして加算し、怪力判定を行えます。

ただし、怪力判定を行った場合は、結果に関係なく、判定を行ったPCと協力したPCは1点消耗します。その上で、判定に成功した場合は敷石を持ち上げる事ができます。しかし、失敗した場合は持ち上がりません。この判定は、成功するまで何度でも行えますが、その都度、判定を行ったPCと協力したPCは消耗します。

敷石を持ち上げた場合

敷石の下には、垂直な穴がぽっかりと開いています。穴の直径は1m以上あり、只人の大人くらいなら通り抜けられそうです。ただし、穴の中は暗いので、様子を確認するためには、【暗視】などの暗闇でも周囲を認識できる技能か、松明（トーチ）（⇒基本398頁）などの照明器具が必要です。

照明があれば、穴の深さが2mほどだとわかります。穴の底からは、一方向にだけ横穴が続いています。これを見れば、おそらく何

者かがこの倉庫の下まで横穴を掘ってきて、薬苔を樽ごと持ち去っていったのだろうという事が推測できます。

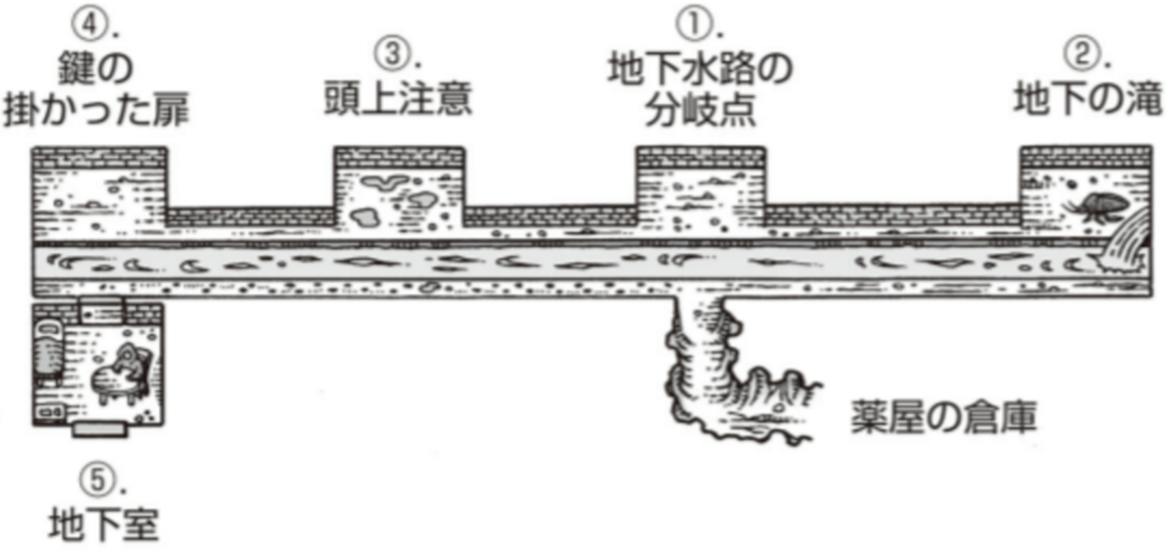
この穴の事を薬屋店主に報告すれば、「この穴から犯人を追跡して薬苔を取り戻してくれ」と頼まれます。その際、薬屋店主は、6本の松明（トーチ）をくれます。

穴に入って、犯人の痕跡を探すなら、[3：探索]に進んでください。

[3：探索]地下水路

倉庫の下から続く横穴は、古い地下水路に通じています。この地下水路は、かなり古い時代の遺跡で、現在は使用されていません。しかし、雨水や生活用水などがどこからか流入してくるため、水路にはいまもなおゴオゴオと汚水が流れています。

地下水路の見取り図



ここからは「地下水路の見取り図」上で、PCたちの居場所を確認しながら、冒険を進めてください。GMは、PCたちの居場所を常に確認し、その場所に書かれた番号に対応するイベントを解決していきましょう。

番号に対応するイベントは、次の通りです。

①.地下水路の分岐点

薬屋の倉庫の下から続く横穴を進むと、やがて石造りの地下水路の途中に出ます。地下水路には、汚水が右から左へ流れていますが、壁際に通路が作られているため、濡れずに地下水路を進む事ができます。

この場所で、「目標値12」の観察判定（知力集中）（⇒基本160頁）か、「目標値16」の第六感判定（知力反射）（⇒基本161頁）に成功すると、左方向にいくつもの足跡が続いている事に気づきます。さらに、樽を転がしていったらしい痕跡も発見します。

②.地下の滝

地下水路は、ここで行き止まりになっており、頭上から大量の汚水が滝となって流れ落ちてきています。

ここには、「大黒蟲（ジャイアントローチ）（⇒基本585頁）×５体」がいて襲いかかってきます。遭遇距離は「15m」です。

さらに、ここにはひどい悪臭が漂っています。戦闘終了後、「目標値：11＋戦闘にかかったラウンド数」の体力抵抗判定（体力持久）（⇒基本148頁）を行わなくてはなりません。失敗すると、１点消耗します。

戦闘に勝利した場合、自動的に「売却価格が銀貨８枚相当の銀の指輪」を発見します。

③.頭上注意

ここでは、頭上から汚水が降ってくるため、「目標値14」の第六感判定（知力反射）（⇒基本161頁）を行わなくてはなりません。成功すると、頭上でゴボゴボという音がした事に気づいて汚水が降ってくるのを察知できるため、汚水まみれになるのを回避できます。しかし、失敗した場合は、PC全員が1d6して、出目が「１～２」だっ

たＰＣは頭から汚水を被ってしまいます。

汚水を被ったＰＣは、１点消耗します。さらに、汚水まみれになり、ひどい悪臭を放つようになるため、「隠密判定などの身を隠すための判定」や「自身が行う観察判定、第六感判定」に－２のペナルティを受けます。もし、そのＰＣが嗅覚が敏感な獣人だった場合、GMは「観察判定、第六感判定」に受けるペナルティを－４にしても構いません。この悪臭の効果は、清潔な水で身体や衣服を洗浄するまで続きます。

④.鍵の掛かった扉

地下水路の壁面に木製の扉があり、閉じられています。

もし、「①. 地下水路の分岐点」で足跡を発見しているのなら、同じ足跡と樽を転がした痕跡が扉を通り抜けている事に気づきます。あるいは、扉の前の床を調べて「目標値１２」の観察判定（知力集中）（⇒基本１６０頁）か、「目標値１６」の第六感判定（知力反射）（⇒基本１６１頁）のどちらかに成功すれば、扉の中に入っていく複数の足跡と樽を転がしたような痕跡に気づきます。

この扉には、罠はかかっていませんが、施錠されています。この錠前を解除するなら、「目標値１３」の手仕事判定（技量集中）（⇒基本１５６頁）を行います。成功すると錠前を解除できますが、失敗すると解除できません。この判定は、成功するまで何度でも行えます。

扉を開けると、「⑤. 地下室」です。

⑤.地下室

１０ｍ四方ほどの地下室で、ＰＣたちが入ってきた扉以外には、正面の壁にもう１つの木製の扉があります。

この地下室には、簡易寝台やテーブルがあって、テーブル脇の椅子では１人の男がイビキをかいて眠っています。ただし、ＰＣたちが「扉の錠前を解除するための手仕事判定」に１回でも失敗している

場合は、男は何者かが侵入して来ようとしているのに気づいて待ち伏せています。

男が待ち伏せている場合

扉を開けたところで、「目標値：２ｄ６＋７」の第六感判定（知力反射）（⇒基本１６１頁）を行わなくてはなりません。成功すると、「不意打ち」（⇒基本１７２頁）を仕掛けようと扉の脇に身を潜めていた男に気づきます。しかし、失敗した場合は、男に気づかず、「不意打ち」を受けます。

男は、「ならず者（ローグ）（⇒６１２頁）×１体」です。

どちらにしても、戦闘になります。遭遇距離は「５ｍ」です。

戦闘中、ならず者（ローグ）は、「士気判定（モラルチェック）」（⇒基本１８４頁）に失敗すると降伏します。

眠っている男を拘束する

男が起きていない場合、こっそり歩み寄って縛り上げる事ができます。ただし、「目標値：２ｄ６＋２」の隠密判定（技量集中）（⇒基本１５７頁）に失敗すると、男に気づかれます。

この時、入り口付近から《惰眠》（⇒２４６頁、基本３０９頁）などを男に使用している場合、先の隠密判定に＋２のボーナスを与えても良いでしょう。その他、ＰＣたちの工夫次第で、何らのボーナスを与えても構いません。

男に気づかれた場合は、通常の手順で戦闘になります。遭遇距離は「１０ｍ」です。

男は、「ならず者（ローグ）（⇒６１２頁）×１体」です。

戦闘中、ならず者（ローグ）は、「士気判定（モラルチェック）」（⇒基本１８４頁）に失敗すると降伏します。

ならず者（ローグ）を尋問する

ならず者（ローグ）を縛り上げるなどして拘束すれば尋問できます。尋問した場合、ならず者（ローグ）は次のような事を話します。尋問が終わった後、

ならず者（ローグ）はトドメを差しても構いませんし、縛って拘束しても良いでしょう。

ならず者（ローグ）「お、俺は金で雇われただけで、やったのは穴掘りと、薬屋の倉庫から樽を運び出した事だけだ」
ならず者（ローグ）「何のために薬苔を盗んだかって？　あの樽の中身は薬苔だったのか？　だったら、薬を作るんじゃないのか？　そ、そういえば、雇い主が怪物を凶暴化させて操る薬がどうとか言ってたな……」
ならず者（ローグ）「雇い主は、貧相な感じの奴だったが、あれは人殺しの目だったな。少なくとも、俺と同じくらいは強いと思うぜ」
ならず者（ローグ）「雇い主があとどのくらいの手下を雇っているかは知らない。俺が見たのは、５人程度だが、たぶんもっといると思うぞ」
ならず者（ローグ）「樽は、雇い主が他の連中に命じてどこかに運ばせたみたいだ。どこかは、俺は知らない。俺は、ここで待機していろと言われただけだ」

室内を調べる

　この地下室を調べるなら、「目標値１３」の観察判定（知力集中）（⇒基本１６０頁）を行います。成功すると、指令書と思しき書簡を発見します。失敗した場合も書簡は発見できますが、時間がかかってしまうため、ＰＣ全員が１点消耗します。
　書簡には、「薬苔を調達して、同封した地図の場所に保管しておけ」という内容が書かれています。また、書簡には地図が同封されており、地図上の１点に「×」印が付けられています。「×」印があるのは、どうやらこの街の郊外のようです。おそらく、そこに盗賊団のアジトがあるのでしょう。

衛兵に通報するかどうか?

　倉庫の地下に掘られた横穴や地下室を見つけた場合、ひとまず衛

兵所に通報できます。

ならず者（ローグ）を拘束しているか、書簡を発見しているなら、衛兵たちも本腰を入れてくれます。そうでなくても、通報を受けた衛兵が地下室を捜索して書簡と地図を発見します。

もし、ここまでの成果を薬屋店主に報告するのなら、店主が衛兵所に通報して同様の展開になります。

どちらにしても、通報したのなら、衛兵たちと協力して、盗賊団のアジトに突入する事ができます。ただし、この場合は、盗賊団討伐に対する功労金は支払われません。衛兵たちの仕事に同行しただけという扱いになるからです。一方で、アジトに多くの敵がいた場合、そのほとんどは衛兵たちが引き受けてくれます。GMは、これらのメリットとデメリットを説明しておきましょう。

もちろん、衛兵たちには報告せず、ＰＣたちだけでアジトに赴いても構いません。ただし、この場合は、多数の敵をＰＣたちだけで相手にする事になります。GMは、その事を警告しておきましょう。

いずれにしても、地図の「×」印の場所――すなわち、盗賊団のアジトに向かったのなら、［4：対決］に進んでください。

なお、ＰＣたちが買い物をする程度の時間はあります。しかし、睡眠を取るほどの時間が経過すると、盗賊たちはアジトからどこかへ逃げてしまい、当然、盗まれた薬苔も持ち去られます。GMは、ＰＣたちが睡眠を取ろうとした場合は、この事をはっきり告げてください。それでも、睡眠を取るなら、この依頼は失敗に終わります。

［4：対決］盗賊団のアジト

アジトにこっそり侵入するなら、「目標値：２ｄ６＋９」の隠密判定（技量集中）（⇒基本１５７頁）に成功しなければなりません。

成功すると、「不意打ち」（⇒基本１７２頁）に成功したものとして、「アジトでの戦闘」を始める事ができます。しかし、失敗した場合は、通常の手順で「アジトでの戦闘」を始めなければなりません。

ただし、衛兵たちと一緒にやってきたのなら、大人数であるため、隠密行動はできず、不意打ちもできません。

アジトでの戦闘

アジトには、次の「盗賊団の戦力」にある2つの敵グループがいます。

盗賊団の戦力

敵グループ	敵グループにいる敵
手下グループ	ならず者(ローグ)(⇒612頁)×1体、盗賊(シーフ)(⇒基本624頁)×5体
ボスグループ	仕掛け人(ランナー)(⇒基本627頁)×1体、灰色熊(グリズリー)(⇒555頁)×1体、盗賊(シーフ)(⇒基本624頁)×4体

このうち、「ボスグループ」にいる「灰色熊(グリズリー)」は、怪物を凶暴化させて操る薬の影響で、次の２つの特殊能力を得ています。この薬の効果は、「達成値20」の毒属性の効果として扱います。

特殊能力：
「ボス」（統率者２）
「凶暴化」／近接攻撃の威力に＋２のボーナスを得る代わりに、回避判定に－２のペナルティを受ける。この効果は、特殊能力「ベアハッグ」にも適用される。

また、衛兵たちの協力を得ているかどうかで、戦わなくてはならない敵グループが、次の「状況と戦うべき敵グループ」にあるように変化します。

状況と戦うべき敵グループ

状況	戦うべき敵グループ
衛兵の協力を得ていない（PCたちだけでアジトに突入）	手下グループ、ボスグループ
衛兵の協力を得ている（PCたちと衛兵たちでアジトに突入）	ボスグループ

遭遇距離は「10m」です。

ただし、2つのグループと戦闘する場合、戦闘開始時に2つの敵グループは10m以上離して配置するようにしてください。PCたちと、2つの敵グループを、一辺が10mの正三角形の頂点に、それぞれ配置する形にすると良いでしょう。

いずれにせよ、戦闘に勝利したら、[5：結末]に進んでください。

[5：結末]依頼達成！

仕掛け人(ランナー)たちを倒した後、アジトを調べると自動的に盗まれた3樽分の薬苔を発見します。この薬苔の樽を薬屋店主に送り届ければ、依頼達成です。その後、冒険者ギルドで報酬を獲得できます。

報酬は、1人あたり銀貨10枚と、薬苔を回収した事による追加報酬（1人あたり10枚）です。

もし衛兵たちの協力を得ずに、PCたちだけで盗賊団たちを倒したのなら、功労金として、銀貨12枚を獲得します。この功労金は、一党(パーティ)全体に対して与えられるため、例えばPC4人で遊んでいる場合、1人あたり銀貨3枚ずつ（合計で銀貨12枚）となります。

PCには1人あたり1000点ずつの経験点、3点ずつの成長点が与えられます。さらに、シナリオ終了時点の因果点によって、追加経験点を獲得します（⇒基本531頁）。また、「冒険回数」と「達成数」が1ずつ増加します。

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

シナリオ3

「遺跡に潜みしもの」

冒険の概要

薬苔を盗み出した盗賊団のアジトを捜索した結果、彼らが怪物を凶暴化させて操る薬を作ろうとしている黒幕の指示で動いていた事を突き止めます。さらに、アジトからは、薬を製造するための拠点と思われる、いくつかの場所が記された地図が発見されました。

PCたちは、そのうちの１つである遺跡の調査を依頼されます。

遺跡に赴いたPCたちは、そこを小鬼(ゴブリン)たちが占拠している事を知ります。PCたちは、小鬼(ゴブリン)たちを退け、遺跡を探索して、黒幕である死人占い師との決戦に挑む事になります。

このシナリオは、シナリオ２「消えた薬苔の謎」を遊んだ後、成長をはさみ、引き続いてプレイする事を想定しています。

このシナリオだけを遊ぶ場合は、作成されたばかりのPCに「2000点の経験点、21点の成長点、銀貨50枚の所持金」を与えて成長させてください。これにより、冒険者レベルは「2」になり、「冒険回数」と「達成数」はそれぞれ「2回」になります。「等級」は「黒曜等級」になります。

・冒険開始時の因果点：５点

［1：導入］遺跡調査の依頼

ある日、PCたちは冒険者ギルドで次の依頼を受けます。

・場所
辺境の遺跡
・依頼人
衛兵所
・依頼内容
盗賊団の黒幕のアジトの１つと思われる遺跡を調査する
・報酬
１人あたり銀貨25枚（成果に応じて追加報酬有り）

依頼を引き受けた時、冒険者ギルドの受付嬢は次のような事を教えてくれます。

受付嬢「衛兵所では、薬屋から薬苔を盗み出した盗賊団のアジトを捜索した結果、いくつかの証拠品を押収したそうです。それによると、盗賊団は何者かに雇われて薬苔を集めていたようです。さらに、その何者かは、薬苔を使って怪物を凶暴化させて操る薬を製造しようとしている事が判明しました」
受付嬢「実際、アジトにいた灰色熊（グリズリー）には、その薬の試作品が使われていた形跡があります。その効果を考えると、薬はほぼ完成しているものと推測できます。衛兵所では、急ぎ盗賊団を雇っていた黒幕の正体を突き止め、この危険な薬の製造を阻止したいと考えています」
受付嬢「アジトにあった証拠品の１つである地図には、黒幕の拠点と思しき場所がいくつか記されていました。みなさんには、そのうちの１つである辺境の遺跡を調査してきていただきたいのです。もし、この遺跡で薬の製造が行われていたのなら、なんとしてもこれを阻止してください！」

受付嬢「問題の遺跡は、辺境の村の近くにあります。辺境の村までは徒歩で3日ほどかかりますので、ある程度余裕をもって1人あたり10日分の携帯食(⇒基本405頁)を冒険者ギルドより提供いたします」
受付嬢「報酬は、1人あたり銀貨25枚ですが、重要な発見があれば追加報酬が支払われます。よろしくお願いします。」
受付嬢「なお、相手は怪物を凶暴化させて操る薬を作る技術を持っています。他にも、怪しい薬品を用意しているかもしれませんので、解毒剤(アンチドーテ)(⇒基本407頁)を持って行く事をおすすめします」

PCたちは、1人あたり携帯食(1日分セット)×10個を受け取ります。その後、まずは遺跡の近くにあるという辺境の村に向かって出発します。

登場人物の人名/場所の地名
原作では固有名詞が登場しませんが、もちろん四方世界の住人にも名前はあり、地名が存在します。GMは、固有名詞が必要だと思えば、次の名称を使ってください。あるいは、自由に名称を決定しても構いません。

・辺境の村:ニムルド村
・受付嬢:マリーカ(森人/女/20歳)
・辺境の村の村長:ガルダフ(只人/男/64歳)
・行商人:ハーフェン(只人/男/35歳)

[2:情報収集]辺境の村

辺境の村までの道のり

辺境の村までは、途中まではきちんとした道がありますが、後半

は道なき道を行く事になります。その上、辺境の村に近づくにつれて、冷たい風が強くなってきます。

　このため、PCは全員、「目標値12」の長距離移動判定（体力持久）（⇒基本161頁）と、「目標値12」の体力抵抗判定（体力持久）（⇒基本148頁）を行わなくてはなりません。

　両方に成功した場合は、1点消耗するだけで済みます。

　どちらか一方にのみ成功した場合は、2点消耗します。

　さらに、両方ともに失敗した場合は、「1d3＋1」点消耗します。

村長から話を聞く

　街を出発した3日後の夕刻頃、PCたちは辺境の村に辿り着きます。PCはそれぞれ、携帯食を3日分ずつ減らしてください。

　辺境の村では、冒険者が訪れる事も珍しいため、村人たちはPCたちを遠巻きにして近づいてきません。村人を代表して、鉱人かと見間違うほどの樽のような体つきをした村長が、PCたちの相手をしてくれます。

　村長からは、次のような話を聞けます。

村長「お尋ねの遺跡は、この村から半日ほどのところにある荒れ地の中にありますが、いまはどうやら小鬼（ゴブリン）どもが棲み着いておるようなのです。というのも、隣の村へは荒れ地を通って行かねばならないのですが、つい先日、隣村に行こうとしたうちの村人が小鬼（ゴブリン）を荒れ地で見かけたからです」

村長「実は、このあたりを巡回してくださっている行商人の方が、そろそろ来てもいい時期なのですが、まったく音沙汰がないのです。いつも隣の村から荒れ地を通って来られるので、もしかしたら小鬼（ゴブリン）どもに襲われたのではないかと心配しています。もし遺跡に行かれるのなら、様子を見てきていただけないでしょうか？」

村長「遺跡は、かなり古くからあるのですが、村からもそこそこ離れているので近づく村人はいません。伝え聞いている話では、遺跡

は地上には小屋ほどの大きさしか表れていないそうですが、地下にはかなり深くまで続いていると言います。なんでも、螺旋階段が地下へと伸びていて、その左右に部屋がいくつかあるとの事です。私自身が確認したわけではないので、確かな話ではありませんが……」

村長「小鬼(ゴブリン)が荒れ地に居座っていては隣村との行き来に支障をきたします。もし遺跡に行かれるのなら退治していただけると、とても助かります。退治していただけるなら、わずかですが謝礼も差し上げます」

村長「貧しい村ですので、小鬼(ゴブリン)退治の謝礼は、お１人あたり銀貨５枚が精一杯です。しかし、遺跡への行き帰りに、この家にお泊まりいただく事はできます。もちろん、お食事も用意させていただきます」

小鬼(ゴブリン)退治を引き受けるなら、今夜は久しぶりに暖かい食事と寝床にありつけるでしょう。依頼を受けない場合でも１人あたり銀貨５枚を支払えば、村長の家に宿泊させてもらう事もできます。この場合も食事付きです。なお、旅人が訪れる事もほとんどない村であるため、ＰＣたちが泊まれるのは村長の家以外にはありません。

村長の家に泊まるなら、快適な場所で、安全に休息が取れるため、「睡眠による回復」（⇒基本２１３頁）が可能です。しかし、村長の家に泊まらないなら野営するしかなく、吹きすさぶ風のために安眠できないため、「睡眠による回復」の効果は得られません。

遺跡に向かう

遺跡の場所については、村長が保管していた古い「荒れ地の地図」を写させてくれます。

このため、「目標値１２」の地図製作判定（知力集中）（⇒１８７頁）を行います。成功すると、正確に写せるため、迷わずに遺跡まで辿り着けます。しかし、失敗した場合は、あまり正確に写せなかった事になり、かなり迷ってしまい、遺跡に到着した頃には、全員が１点消耗してしまいます。

遺跡に辿り着いたら、［３：探索］に進んでください。

[3：探索]辺境の遺跡

　遺跡に向かう途中、ＰＣたちは争いがあった形跡を発見します。地面が踏み荒らされ、少なくない量の血が飛び散った痕跡があります。また、何かを引き摺ったような跡が、ＰＣたちが目指している遺跡の方へと続いています。

　遺跡は、荒れ地の真ん中にある小屋のような石造りの建物です。

　ここからは、「辺境の遺跡の見取り図」（右頁）上で、ＰＣたちの居場所を確認しながら、冒険を進めてください。GMは、ＰＣたちの居場所を常に確認し、その場所に書かれた番号に対応するイベントを解決していきましょう。

　番号に対応するイベントは、次の通りです。

①.遺跡の入り口

　遺跡の前には、見張りの「小鬼の毒使い（ヴェノムゴブリン）（⇒５４３頁）×１体、小鬼（ゴブリン）（⇒基本５７４頁）×５体」がいます。

　小鬼（ゴブリン）たちの近くには、行商人から奪ったものと思しき馬がつながれ、荷台が空っぽの馬車の荷車が放置されています。

　遺跡の周囲は開けており、隠れる場所はありません。このため、近づけば、すぐに見つかってしまい、戦闘になります。

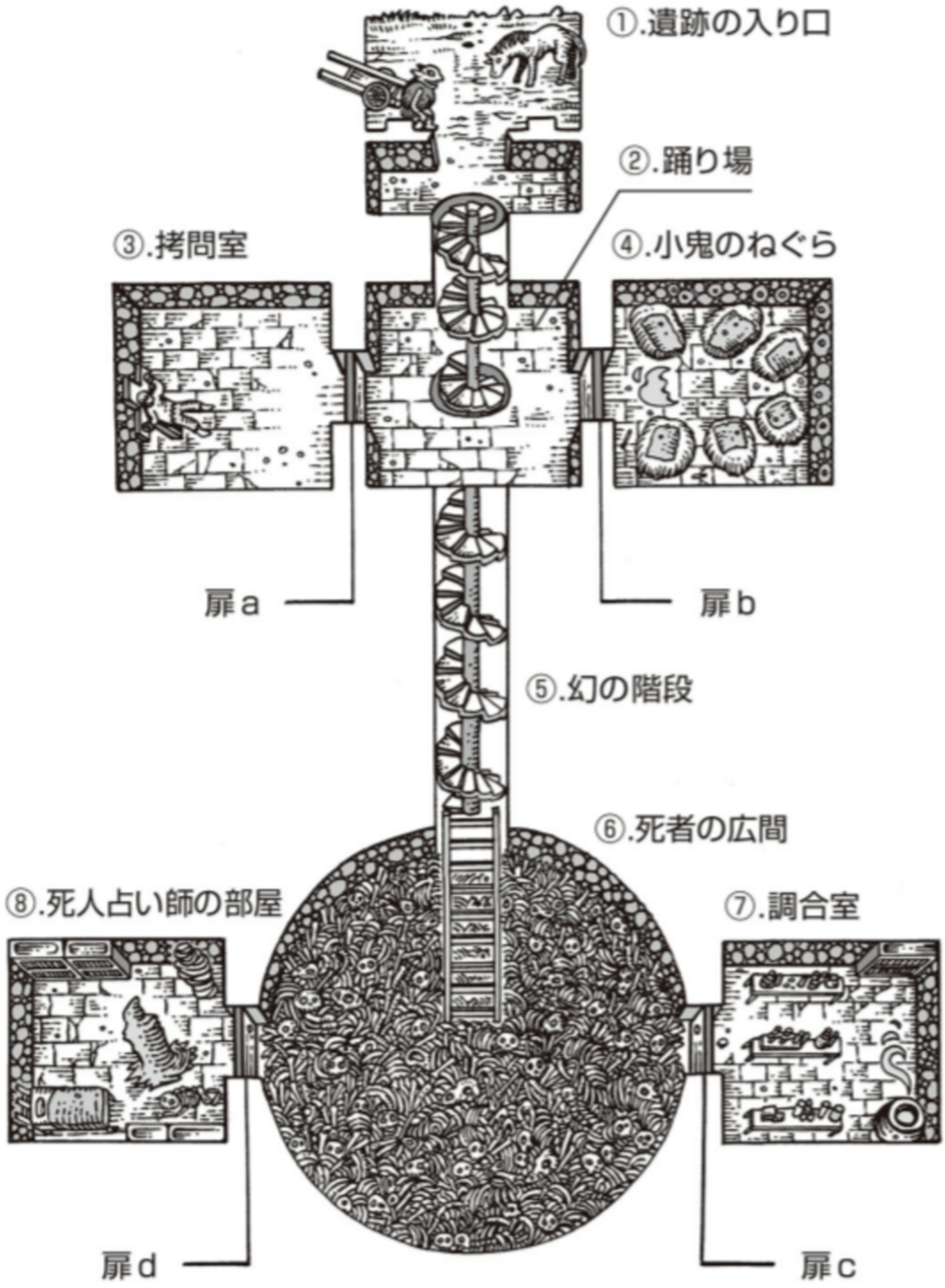
　遭遇距離は「30ｍ」です。

　この戦闘では、士気判定（モラルチェック）（⇒基本１８４頁）に失敗した場合、小鬼（ゴブリン）たちは遺跡の方ではなく、荒れ地の方へ逃げます。逃亡した小鬼（ゴブリン）たちは、以後、再び登場する事はありません。ＰＣたちは、小鬼（ゴブリン）の逃亡を阻止しても構いません。

遺跡に入る

　遺跡の入り口には、扉はありません。遺跡の中に入ると、10ｍ四方ほどの部屋があり、その真ん中に地下へと続く螺旋階段があり

辺境の遺跡の見取り図


①.遺跡の入り口
②.踊り場
③.拷問室
④.小鬼のねぐら
扉a
扉b
⑤.幻の階段
⑥.死者の広間
⑧.死人占い師の部屋
⑦.調合室
扉d
扉c

ます。

螺旋階段から下は、真っ暗です。このため、【暗視】などの暗闇でも周囲の様子を認識できる技能を持っていないのなら、視界を確保するために松明(トーチ)(⇒基本398頁)などの照明器具が必要です。

螺旋階段を下りる

螺旋階段の最初の２段ほどには、油が塗られています。このため、不用意に階段を下りようとすると、足が滑って転げ落ちていく事になります。

階段を下りようとしたPCは、「目標値13」の第六感判定(知力反射)(⇒161頁)を行います。

成功すると油に気づくため、油が塗られた段だけを飛ばして下りる事ができ、転げ落ちるのを回避できます。しかし、失敗した場合は、足を滑らせて、「4m」下の「②. 踊り場」まで転げ落ちるため、「2d6」点の落下ダメージ(⇒基本209頁)を受けます。なお、階段を警戒して、じっくり観察した場合は自動的に油に気づきます。

②. 踊り場

螺旋階段の途中にある踊り場です。左右には、木製の扉が１つずつあり、左の扉(ａ)からは、男のものと思われるうめき声が聞こえています。

また、右の扉(ｂ)に近寄ったPCは、「目標値15」の第六感判定(知力反射)(⇒161頁)を行います。成功すると、扉(ｂ)の向こうから甘い香りが漂ってくる事に気づきます。さらに、判定の成功失敗に関係なく、「目標値15」の体力抵抗判定(体力反射)(⇒基本148頁)を行い、失敗すると「イイ気持ち」になります。「イイ気持ち」になったPCは、その事を記録しておいてください。「イイ気持ち」の隠された効果については、「「イイ気持ち」の効果」(⇒492頁)を参照してください。

左の扉(ａ)にも、右の扉(ｂ)にも、錠前や罠はかかっていません。

左の扉（a）を開いたら「③. 拷問室」へ、右の扉（b）を開いたら「④. 小鬼（ゴブリン）のねぐら」に進んでください。

③. 拷問室

１０m四方ほどの部屋です。一番奥には木材を十字に組んだものが立てられており、３０代半ばくらいの只人の男性が縛り付けられています。他に人影などはありません。

只人の男は、苦悶の表情を浮かべてうめき声を上げており、その顔色は紫色になっています。「目標値１３」の博識判定（知力集中）（⇒基本１５９頁）または看護判定（知力集中）（⇒１８３頁）のどちらかに成功すると、只人の男が何らかの毒の効果を受けている事がわかります。この毒の正確な効果はわかりませんが、放置すれば生命に危機が及ぶ事は明らかです。

解毒する

この毒の効果は「達成値１６」以上の《解毒（キュア）》（⇒基本３２４頁）、または解毒剤（アンチドーテ）（⇒基本４０７頁）で解除できます。

毒の効果を解除すると、只人の男は苦痛から解放されて、「俺は、このあたりを巡回している行商人です」と名乗り、「助けてくれて、ありがとうございます」とPCたちに感謝します。そして、次のような事を話します。

行商人「すでにお察しとは思いますが、俺は辺境の村へ向かう途中、荒れ地で小鬼（ゴブリン）どもに襲われて囚われてしまったのです」

行商人「俺に毒を飲ませたのは、死人占い師でした。そいつは、小鬼（ゴブリン）どもを従えていて、何か邪悪な事を企んでいる様子でしたが、残念ながら詳しい事はわかりません」

行商人「死人占い師は、この遺跡の地下で何かを作っているようでした」

行商人「向かいの扉（ｂ）の奥は、小鬼（ゴブリン）どものねぐらになっているよ

うでした。小鬼(ゴブリン)は、６～７体だったと思います」

行商人は、まだ完全には回復しておらず、動かせる状態ではありません。このため、PCたちが戻ってくるまで、ここで隠れていると言います。

解毒できなかった場合

解毒できないなら、行商人は「し、死人占い師が……地下に……」とだけ言い残して息絶えてしまいます。その直後、その死体は急速に膨張して爆発します。

「目標値１８」の第六感判定（知力反射）（⇒基本１６１頁）を行わなくてはなりません。成功すると、行商人の死体の異変に気づいて、咄嗟に逃げて被害を回避できます。しかし、失敗した場合は、この部屋にいる全員が「３ｄ６＋４」点の魔法攻撃によるダメージを受けます。

④.小鬼(ゴブリン)のねぐら

１０ｍ四方ほどの部屋です。中には、ボロ布や藁などを使った不潔な簡易な寝床が６つ作られています。しかし、この部屋には、ピンク色の煙が立ち込めており、甘い匂いが充満しています。

この部屋に立ち入った者は全員、「目標値１５」の体力抵抗判定（体力反射）（⇒基本１４８頁）を行わなくてはなりません。成功すると何の影響もありませんが、失敗すると「イイ気持ち」になります。「イイ気持ち」になったPCは、その事を記録しておいてください。

この部屋を調べるなら、「目標値１３」の観察判定（知力集中）（⇒基本１６０頁）を行います。成功すると、この部屋の壁にいくつかの小さな穴があって、その穴からピンク色の煙が立ち昇っている事に気づきますが、それ以外には何も見つけられません。

また、観察判定を行った場合、まだ「イイ気持ち」になっていないPCは、再び「目標値１５」の体力抵抗判定（体力反射）を行う必要が

あります。そして、失敗すれば、「イイ気持ち」になるため、その事を記録しておかなくてはなりません。

「イイ気持ち」の隠された効果については、「「イイ気持ち」の効果」(⇒492頁)を参照してください。

⑤.幻の階段

螺旋階段が地下へと続いています。しかし、これは実は魔法による幻覚です。

もし幻覚に気づく事なく階段を下りようとすれば、足を踏み外して「4m」下の「⑥. 死者の広間」まで落下して「2d6」点の落下ダメージ(⇒基本209頁)を受けます。

しかし、「目標値16」の第六感判定(知力反射)(⇒基本161頁)に成功すれば、幻覚を見破れるため、落下を回避できます。また、幻覚を見破った者から警告を受けたPCは、「目標値12」の観察判定(知力集中)(⇒基本160頁)を行う事ができ、成功すると幻覚を見破れます。

いずれにしても、幻覚を見破った者は、次の「正しい光景」を見る事ができます。

正しい光景

螺旋階段は途中で途切れ、そこから下へは鋼鉄製のハシゴが続いています。このハシゴを下りると「4m」下にある広間に辿り着けます。

この広間は、「直径20m」ほどの広さで、左右に1つずつ木製の扉（c、d）があります。しかし、恐ろしい事に、広間の床には動物や人のものと思しき骨がびっしりと敷き詰められています。この骨を踏まずに広間を歩く事はできそうにありません。このため、広間に足を踏み入れれば、その時点で骨を踏み砕く音が鳴り響いてしまうだろうと想像できます。

この光景を見たPCは、「目標値15」の「基準値：知力集中＋魔術

師or死人占い師レベル＋【博識】or【怪物知識】によるボーナス（どちらかのみを選んで適用）」の判定を行えます。成功すれば、広間を埋め尽くす骨のうちのいくらかはアンデッドであり、ＰＣたちが広間に立ち入った時点で、起き上がって襲いかかってくるだろうという事がわかります。

ハシゴを利用して階段と広間を行き来する場合、１ラウンド（30秒）に、１人ずつしか上り下りできない事に注意してください。

⑥.死者の広間

直径20ｍほどの円形の広間で、左右に１つずつ木製の扉（ｃ．ｄ）があります。また、広間の床は、動物や人のものと思われる骨で埋め尽くされています。

この広間に、ＰＣが１人でも足を踏み入れた（「飛行」を含む）場合、「弓骨人（スケルトンアーチャー）（⇒基本602頁）×３体、盾骨人（スケルトンガード）（⇒基本602頁）×３体」が立ち上がり襲いかかってくるため、戦闘になります。

また、「⑤.幻の階段」で幻覚に気づかず、足を踏み外して、この広間に落下してきた場合も、即座に戦闘になります。この時、落下したＰＣは「転倒状態」（⇒120頁）の上、「不意打ちチェック」（⇒基本172頁）に失敗した状態として扱います。

いずれにしても、戦闘になったら、［4：対決］に進んでください。

［4：対決］死人占い師との決戦

広間を埋め尽くす骨の中から「アンデッド：弓骨人（スケルトンアーチャー）（⇒基本602頁）×３体、盾骨人（スケルトンガード）（⇒基本602頁）×３体」が立ち上がり、ＰＣたちに襲いかかります。

戦闘開始時、広間にいるＰＣと、アンデッドとの距離は「５ｍ」です。

まだ「⑤.幻の階段」にいるＰＣは、広間にいるＰＣの「４ｍ」後方にいるものとして扱います。このため、「⑤.幻の階段」にいるＰＣと、

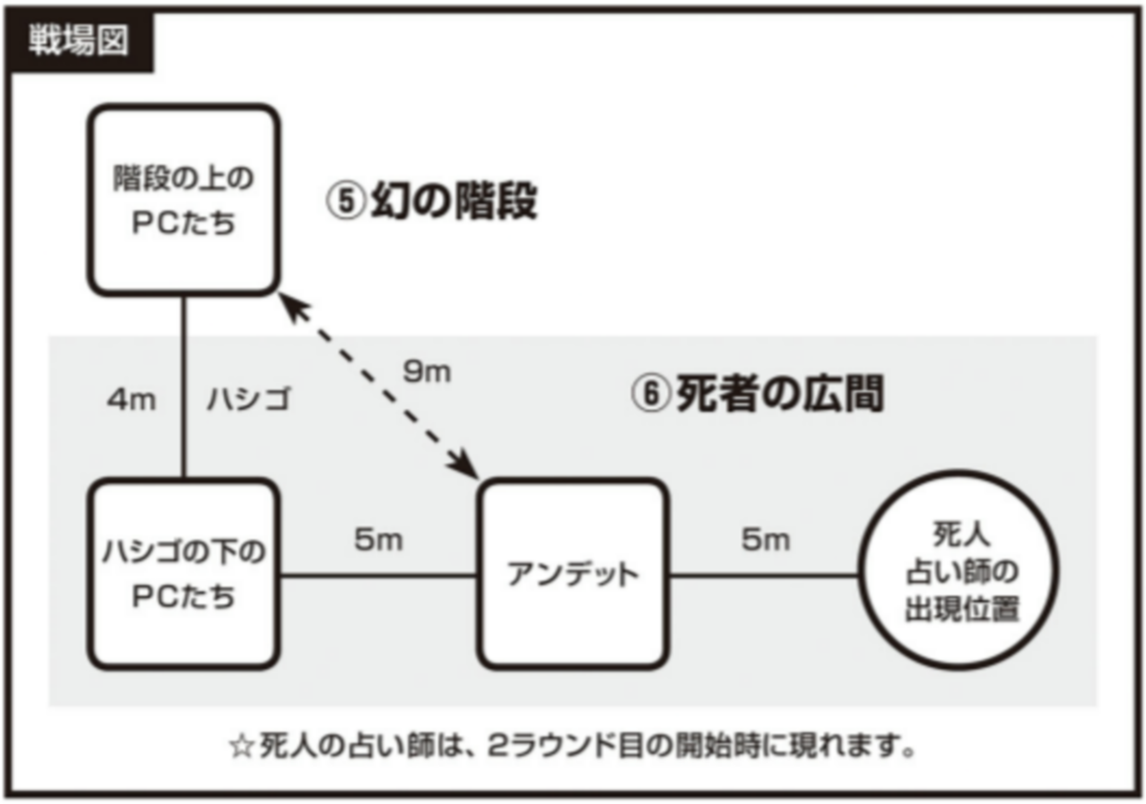
アンデッドとの距離は「9m」です。ただし、実際には「⑤. 幻の階段」にいるPCは、上方にいる事に注意してください。

「⑤. 幻の階段」と「⑥. 死者の広間」を行き来するためには、ハシゴを上り下りしなければなりません。

ハシゴの上り下り

戦闘中にハシゴを上り下りする場合は、「主行動と移動」の両方を費やし、「目標値10」の軽業判定（技量集中）（⇒基本154頁）を行います。

成功すると、無事に移動できます。しかし、失敗した場合は、足を踏み外して「（ハシゴの途中から）2m」下の「⑥. 死者の広間」に落下し、「1d6」点の落下ダメージ（⇒基本209頁）を受け、「転倒状態」（⇒120頁）になります。



死人占い師（ネクロマンサー）の登場

戦闘が始まると、「⑧. 死人占い師（ネクロマンサー）の部屋」にいる死人占い師（ネクロマンサー）は、す

ぐに侵入者がやってきた事に気づきます。

　このため、２ラウンド目の開始時になると、木製の扉（ｄ）が開いて、「死人占い師(ネクロマンサー)（⇒６１２頁）×１体、木乃伊(ザ・マミー)（⇒５８９頁）×１体、骸骨(スケルトン)（⇒基本６０１頁）×４体」が姿を現し、即座に戦闘に加わります。

　死人占い師(ネクロマンサー)たちは、「戦場図」の「死人占い師の出現位置」に登場し、２ラウンド目の「行動順の決定」で先制判定を行って行動順を決定し、その直後から行動できるようになります。

「イイ気持ち」の効果

　ピンク色の煙には、死人占い師(ネクロマンサー)が施した精神支配の魔法が組み込まれています。このため、「イイ気持ち」になった事があるＰＣは、死人占い師(ネクロマンサー)に攻撃的な行動を取ろうとすると躊躇ってしまいます。

　「イイ気持ち」になった事があるＰＣが、死人占い師(ネクロマンサー)に攻撃的な行動を行う場合、「目標値１５」の呪文抵抗判定（魂魄反射）（⇒基本１４６頁）を行わなくてはなりません。

　成功すると、躊躇いを振り払って行動できます。しかし、失敗した場合、その行動を実行すると精神的な負担から１点消耗します。このため、行動を取り消す事もできます。行動を取り消した場合、その行動に必要な主行動や自由行動は躊躇いによってそのまま費やされますが、消耗はしません。

　この「イイ気持ち」の効果は、「達成値１６」の《解毒(キュア)》（⇒基本３２４頁）か、解毒剤(アンチドーテ)で解除できます。

戦闘後の探索

　死人占い師(ネクロマンサー)に勝利した場合、残りの「⑦. 調合室」と「⑧. 死人占い師(ネクロマンサー)の部屋」を調査できます。

　広間にある２つの扉（ｃ、ｄ）には、錠前も罠もありません。

　遺跡での調査を終えて遺跡を後にするなら、［５：結末］（⇒４９３頁）に進んでください。行商人が生きている場合は、遺跡を立ち去る際に忘れずに彼を連れていきましょう。

⑦.調合室

10m四方ほどの部屋です。この部屋には、薬を調合する道具がいくつも並んでおり、そのうちの1つである大釜からはピンク色の煙が立ち昇っています。その煙は、天井の穴に吸い込まれています。どうやら、ここは薬を製造する部屋のようです。

PCたちは、調合の道具を破壊しておこうとするかもしれません。その場合は、「破壊する」事を宣言するだけで、使用不能にする事ができます。道具を破壊してもしなくても、報酬に変化はありません。

⑧.死人占い師(ネクロマンサー)の部屋

10m四方ほどの部屋です。この部屋には、豪華な寝台や書棚、書斎机などが置かれており、死人占い師(ネクロマンサー)の生活空間であった事がわかります。

ここには、死霊術や薬草、魔法薬などに関する書物があります。「目標値16」の文献調査判定（知力持久）（⇒基本283頁）に成功すると、特に「重要度が高い書物」を選別して持ち帰る事ができます。ただし、この判定を行った場合は、成功失敗に関係なく、「1d3」点消耗します。

また、「行商人の荷物」である食料品や日用品などが雑多に積み上げられています。しかし、残念ながら、彼の所持金はすでに何かに使われてしまったようです。

［5：結末］

死人占い師(ネクロマンサー)を倒し、遺跡を調査して、街に帰還すれば、依頼達成です。PCはそれぞれ、携帯食を3日分ずつ減らしてください。

行商人が生きている場合

「⑧. 死人占い師（ネクロマンサー）の部屋」にある「行商人の荷物」を回収して、遺跡の前にある馬車で、行商人と一緒に辺境の村まで戻ります。行商人は、所持金を失っているため、PCたちに謝礼を支払う事はできません。しかし、行商人の無事を喜んだ村の人々からPCたちは感謝されて歓待を受けます。

また、行商人を救った事で、1人あたり200点の追加経験点を得ます。

村長から小鬼（ゴブリン）退治の依頼を受けていた場合

「①. 遺跡の入り口」にいた「小鬼の毒使い（ヴェノムゴブリン）×1体、小鬼（ゴブリン）×5体」を1体も逃がさず、すべて倒しているのなら、村長から1人あたり銀貨5枚の謝礼をもらえます。

街に帰って、冒険者ギルドで報酬を獲得できます。

報酬は、1人あたり銀貨25枚ですが、死人占い師（ネクロマンサー）を倒した事で、1人あたり銀貨10枚の追加報酬が支払われます（合計で1人あたり銀貨35枚）。さらに、「重要度が高い書物」を持ち帰っているのなら、1人あたり銀貨15枚の追加報酬をもらえます。

PCには1人あたり1000点ずつの経験点、3点ずつの成長点が与えられます。さらに、シナリオ終了時点の因果点によって、追加経験点を獲得します（⇒基本531頁）。また、「冒険回数」と「達成数」が1ずつ増加します。

> 本書のシナリオは、ここまでです。
>
> しかし、GMがシナリオを作成する事で、PCたちはどこまでも冒険を続けていく事ができます。それによって、PCたちもどんどん強くなっていき、やがては四方世界において吟遊詩人たちにその武勲を謳われるほどの英雄となるでしょう。
>
> シナリオを作成する時は、「シナリオ作成ガイド」（⇒432頁）を参考にしてください。

シナリオに登場する障害物

障害物の扱い方

ここでは、GMがシナリオに登場させる、さまざまな障害物の扱い方を例示します。

ここでいう「障害物」とは、冒険者たちが乗り越えるべき扉や門などの道を塞ぐもの、そして、罠の事です。

こうした障害物は、シナリオ上におけるアクセントとなります。そして、多くの障害物は、斥候レベルや【観察】、【第六感】、【手仕事】、鍵開け道具や罠師道具を活用できる場面となります。GMは斥候レベルを持つＰＣがいるなら、そのＰＣの活躍の場面を設けるためにも、シナリオに障害物をいくつか用意する事を心がけましょう。

ここで紹介する障害物の扱い方は、ルールというより、GMのための参考資料や指針、シナリオ作成のためのアイデアやテクニックです。そのため、GMがより良い扱い方を思いついたのなら、バランスを調整したり、独自の障害物を創造したりしても問題ありません。

障害物の注意点

障害物をシナリオに設定する場合、ＧＭが最初に心がけるべき点を解説します。

基本的な対処方法を共有する

ファンタジーＴＲＰＧの経験者であれば、シナリオに登場する障害物への対処方法は、経験的に理解しているものかもしれません。しかし、プレイヤー、特に斥候レベルを持つＰＣを扱う人がファ

ンタジーTRPGに慣れていない場合には、障害物に対してどうすればいいのかわからない事もあるでしょう。そうした場合、GMは直接的に障害物への対処方法を教えてあげた方が良いでしょう。

〔例：扉への対処〕警戒すべき扉を前にした際には、次のような事柄を教えてあげましょう。
「錠前がかかっていたり罠が仕掛けられていないかどうかをあらかじめ調べるなら、観察判定(⇒基本160頁)をします」
「罠や錠前が見つかって、それを解除するなら、手仕事判定（⇒基本156頁）をします。錠前を解除する際には、鍵開け道具（⇒基本394頁)がなければ判定に－4のペナルティを受けます」
「扉の先に何かいるか心配なら、観察判定で聞き耳を立てる事もできます」
「他にも何か思いつく対処方法があれば、GMに伝えてください」

障害物を越える達成感

GMがシナリオに障害物を設ける理由は、物語（GMが想定する流れにPCたちを誘導するため）やリアリティの演出といった側面の他、単純に「障害物を越える事で、プレイヤーに達成感を与える事」が目的でもあります。危険を伴う罠であれば、同時にスリルを味わわせる事もできるため、ほどよく使えばシナリオに緊張感をもたらすアクセントになってくれる事でしょう。

こうした目的を踏まえ、GMはあまりに多すぎる障害物や、PCではどうにもならない障害物を出すべきではないでしょう。多すぎる障害物への対処は、マンネリ化して緊張感をなくす上にプレイヤーの集中力を下げます。どうやってもPCが対処できない障害物というのも四方世界には存在するでしょうが、そうした存在はプレイヤーに無力感を与えてしまいます。そうならないためには、「その障害物への対処はPCが行う必要はない」とか、「その障害物は、どうやってもPCに対処できない事をあらかじめ描写する」などして、障害物の登場を演出に留めておくのが良いでしょう。

判定の失敗＝シナリオ失敗はNG

冒険者が障害物を避けたり取り除いたりする際には、たいてい判定を行います。この時、GMは、PCが判定に失敗しても、シナリオが進行する道筋を用意しておかなければなりません。判定は常に失敗する可能性があるものなので、判定の失敗の責任をPCやプレイヤーに押し付けてはならないからです。

こうしたシナリオ進行上で「PCに取り除いてもらう前提の障害物」を設ける場合、判定とは別に、判定ではない問題解決手段を用意しておく事を心がけておくと良いでしょう。

この手法は、物理的な障害物に限らず、登場人物（NPC）との交渉判定といった場面にも当てはまります。

〔例：ボス戦前の鋼の扉〕奥にボスが待ち構えている頑丈な鋼の扉に、簡単な錠前がかかっていたとします。斥候のPCが、この錠前を解除するための手仕事判定に失敗してしまいました。この時、錠前を解除できないからというだけの理由で、PCがボスと対面できないようなシナリオを作ってはいけません。

GMは、こうした場面のために、シナリオ上の別の場所に「錠前を開くための鍵を守る怪物」や「囚われた登場人物（NPC）から、扉を開くための合言葉を聞き出せる」といった、手仕事判定以外での問題解決策も用意しておきましょう。

罠を誰が設置したのか？

屋敷や塔などはもちろん、四方世界の地下迷宮の多くは自然発生したものではなく、何者かが意図を持って建造したり利用したりしている場所です。つまり罠の多くは、何者かの意図があってそこに存在しているのです。GMは、シナリオを作成する時に、この事を意識しておきましょう。

例えば、建築物や迷宮に住人がいるのであれば、住人たちは罠にどのように対応しているのかを、シナリオ作成時に考えておきましょう。逆に言えば、何者も生活できないような厄介な罠が山のよ

うに施された場所には、何か重大な理由があるか、そもそも住人が存在しない場所になっているはずです。「誰が、いつ、どのようにして、そこに罠を設置したのか？」という事をイメージしながら、シナリオ内の罠を用意していくようしてください。

もちろん「滑りやすい岩」「草原の見えない底なし沼」など天然の罠については、この限りではありません。

罠の発見と解除

冒険の最中には、さまざまな場所に罠が仕掛けられている事があります。そして、罠は、冒険におけるもっともわかりやすい障害物の１つです。ここでは、罠全般の発見方法と、解除方法について解説します。

能動的な罠発見＝観察判定

ある場所に罠があるかどうかを能動的に調べる場合、観察判定（⇒基本１６０頁）で判断します。

〔能動的な罠発見に要する時間〕罠を発見するための判定１回で、どの程度の範囲の安全を確認できるかについては、GMが判断します。

また、罠発見に必要な時間の目安としては、「１０ｍ四方」以内の狭い範囲を調べるならば「５分」程度、それより広い屋内なら「１０分」程度、広い野外などならば「２０分」程度です。ただし、狭い空間の壁や天井に細かく穴が空いているといった、多少の注意を払っていれば罠の存在に気づきそうな状況ならば、１ラウンド（３０秒）や、それよりも短い時間で観察判定を行える事にしても構いません。ただし、その場合は「第二能力値」は「反射度」にするのが適切でしょう。

同時に、何人のキャラクターが能動的な罠発見を行えるのかについても、GMが判断します。一般的には、扉や宝箱などの「２ｍ四方」に収まる狭いスペース（例：扉や宝箱、狭い通路など）に対する観察判定なら１人だけ、それより広ければ複数人数で観察判定を行える

でしょう。

〔能動的な罠発見の目標値〕 罠を発見するための観察判定に必要な目標値は、罠をどれほど巧妙に隠しているのかによって変化するため、GMがこれを判断します。簡易な罠で「目標値12」程度、並みの罠で「目標値15」程度、巧妙に隠されているなら「目標値18」程度、最上級の隠蔽技術を用いられていれば「目標値24」程度です。

　判定に成功すれば罠の存在に気付きますが、判定に失敗すると罠の存在には気づけません。

警戒せずに罠に近づいた場合＝第六感判定

　罠の存在を警戒せずに、罠を作動させてしまいそうになったキャラクターは、その寸前で第六感判定（⇒基本161頁）を行います。この際の第六感判定の目標値は、前項の「能動的な罠発見の目標値＋4」程度となります（GM判断）。

　判定に成功すれば、罠の存在に気付きます。しかし、判定に失敗すると罠の存在には気づけません。また、例え自身が罠の存在に気付いたとしても、同時に罠を作動させる行動を取っているキャラクターには干渉できません。例えば、２人が並んで歩いている際に、１人が第六感判定に成功して足もとにある落とし穴に気付き、もう１人が気づかなかった場合、第六感判定に成功した者は落とし穴に落ちませんが、気づかなかった者は落とし穴に落ちるのです。ただし、第六感判定に成功した者がわずかでも先行していたのなら、落とし穴に気づいて警告を発し、他の者が罠にかかるのを防止する事ができます。

罠の解除＝手仕事判定

　キャラクターが罠を解除できるとGMが判断した場合、罠を解除するための手仕事判定（⇒基本156頁）を行う事ができます。

　罠解除のために手仕事判定を行う必要があるかどうかは、GMが判断してください。例えば「地面から20cmの高さに張ってある

ロープ」の存在に気付けば、そもそも手仕事判定など行わずとも、またいで通り抜ける事ができるでしょう。一方で、「2m四方の落とし穴」の存在に気づけたしても、手仕事判定で解除するのは困難です。「2m四方の落とし穴」を見つけた場合の対処方法は、「別の迂回路を探す」または「2mの距離を飛び越えるための跳躍判定（⇒基本154頁）」などに変わるはずです。

　手仕事判定に成功した場合、その罠は解除できた事になります。この時、その罠を作動させないように罠の一部を曲げたり折ったり切ったり何かを挟み込んだりしているため、その罠は基本的に二度と作動しなくなる事が多いでしょう。

　また、罠を解除しようとした場合の手仕事判定に失敗すると、多くの罠は作動してしまいます。ただし、すべての罠がそうであるわけではありません。どの罠が、手仕事判定の失敗によって作動するかは、GMが判断してください。

〔罠の解除に要する時間〕罠を解除するのに必要な時間は、GMが判断します。目安としては、簡単な罠なら「5分」程度、並みの罠なら「10分」程度、手の込んだ罠なら「20分」程度、ほぼ最上級の罠なら「30分」程度が妥当でしょう。

　原則として、1つの罠に対して罠解除の手仕事判定を行う事ができるのは、1人のキャラクターだけです。

〔罠解除の目標値〕罠を解除するための手仕事判定の目標値は、GMが設定します。簡易な罠で「目標値12」程度、並みの罠で「目標値15」程度、手の込んだ罠で「目標値18」程度、ほぼ最上級の罠で「目標値24」程度です。

〔罠解除による音〕罠解除を行う場合、その場所では多少の音が発生します。静かな場所の場合、「10m」以内に目覚めているキャラクターがいれば、まず間違いなくその音に気づくでしょう。

　もし音を立てずに罠解除を行いたい場合、「罠解除の目標値」と

同じ目標値の隠密判定（⇒基本157頁）にも成功しなければなりません。

鍵や閂と罠の連動

後述する「鍵の解除」「閂の解除」の判定に失敗した場合、もし扉や宝箱などに罠が仕掛けられているなら、それが作動してしまう事があります。そのため、扉や閂は、罠を解除し終わってから鍵や閂に対処した方が良いでしょう。プレイヤーが、その事を認識していないようであれば、GMが教えてあげてください。

罠解除への再挑戦

罠の解除に失敗したキャラクターは、幸いにして罠が作動しなかった場合には手仕事判定に再挑戦しても構いません。ただし、失敗するごとに、手仕事判定にかかる時間が「３倍（２回失敗したら、次は３倍した後でさらに３倍）」になり、判定に－２のペナルティ（失敗するごとに重複）を受けます。もし判定失敗後に「６時間以上の睡眠を取った」または「斥候レベルか、【手仕事】の成長段階が上がった」のなら、最初の所要時間で、ペナルティもなく、新たに手仕事判定に挑戦できます。あるいは、その罠に関して新しい情報を入手した場合も同様です。

扉／門

扉や門は、冒険者が頻繁に目にする人工の障害物です。

住居の扉や門の多くは、内開きです。これは外からの侵入者への対抗手段で、内側に家具を置いて扉を開かなくしたり、蝶番を屋内に設置する事で開閉機構を破壊されづらくする事が目的です。

貧しい民家や小鬼の住処などの場合、コストのかさむ扉ではなく、のれんやカーテンのように布や革などを部屋の入口に吊るして、仕切りにしている事も多いでしょう。

錠前／閂(かんぬき)

扉には、錠前や閂がかけられている事があります。閂はサイズにもよりますが、閂などで閉じられている事が多いでしょう。

一般的な民家であれば、扉に錠前や閂を設置しているのは、家屋の外縁部分だけです。宿屋や各種ギルド、富裕層の屋敷のような厳しい警備を意識した建築物でもない限り、家屋内の扉に錠前や閂を設置している事は稀でしょう。

〔錠前／閂の発見＝観察判定〕扉や門に、錠前や閂があるかどうかは、基本的には見ればわかります。暗い場所などでわかりにくい場合でも、1ラウンドかけて「目標値９～１２」程度の観察判定（⇒基本１６０頁）に成功すれば、「実際に鍵や閂がかかっているかどうか」までわかります。

この観察判定は、前述の「能動的な罠発見＝観察判定」の観察判定と同時に行う事ができ、達成値をそのまま使います。

〔鍵の解除＝手仕事判定〕錠前がかかっている場合、これを解除するために手仕事判定（⇒基本１５６頁）を行う事ができます。一般的な民家の鍵で「目標値１２」程度、宿屋の個室などで「目標値１５」程度、警備の厳しい家屋で「目標値１８」程度、ほぼ最上級の錠前で「目標値２４」程度です。もし鍵開け道具（⇒基本３９４頁）を持っていない場合、この手仕事判定に−４のペナルティを受けます。鍵の解除のための手仕事判定には「５分」程度の時間を要します。

〔閂の解除＝手仕事判定〕閂も、鍵と同じく手仕事判定で解除できる場合があります。とはいえ、閂が大きかったり重かったり、閂自体に鎖や南京錠をかけたりしている場合には、手仕事判定をするまでもなく開く事はできません。手仕事判定で解除できる場合にも、解除のための目標値は、前項の「鍵の解除」よりも＋３ほど上昇します。閂の解除のための手仕事判定には、「５分」程度の時間を要します。

〔鍵／閂の解除による音〕鍵／閂の解除を行う場合、その場所では多少の音が発生します。静かな場所の場合、「10m」以内にいる目覚めているキャラクターであれば、多くはその音に気づくでしょう。

　もし音を立てずに鍵／閂の解除を行いたい場合、解除と同じ目標値の隠密判定（⇒基本157頁）にも成功しなければなりません。

〔取っ手と鍵穴〕四方世界の扉にも、ドアノブや取っ手は存在しています。しかし、ドアノブが回転したり、取っ手と掛け金が連動したりといった、複雑な構造はしていません。ドアノブ自体に鍵穴が空いている事も、ほとんどないでしょう。

　扉の鍵穴は、たいていドアノブや取っ手の上か下に空いています。閂であれば扉の外側からは見えず、扉の内側からしか認識できない事が多いでしょう。

鍵／閂の解除への再挑戦

　「鍵の解除」または「閂の解除」の手仕事判定に失敗した人物は、手仕事判定に再挑戦しても構いません。ただし、失敗するごとに、手仕事判定にかかる時間が「3倍（2回失敗したら、次は3倍した後でさらに3倍）」になり、判定に－2のペナルティ（失敗するごとに重複）を受けます。もし判定失敗後に「6時間以上の睡眠を取った」または「斥候レベルか、【手仕事】の成長段階が上がった」ならば、最初の所要時間で、ペナルティもなく、新たに手仕事判定に挑戦できます。あるいは、その錠前／閂に関して新しい情報を入手した場合も同様です。

扉や閂の破壊

　GMも冒険者も、扉や閂を壊したい場面があるでしょう。ここでは、その場合の指針を解説します。

〔扉や閂への命中判定とダメージ〕扉や閂へ攻撃する際にも命中判定を行いますが、基本的に大失敗ではない限り攻撃は命中します。さ

らに、呪文や特殊能力などの効果に対しては、基本的にその呪文行使判定や特殊能力などの使用に必要な判定が大失敗でない限り、自動的に抵抗に失敗するものとして扱います。ただし、扉や門は、その材質によっては、特定の属性の効果を無効化したり、軽減したりします。詳しくは、後述の説明を参照してください。扉や門の耐久性は「生命力」で表され、攻撃や呪文から通常どおりにダメージを受けて「負傷数」として蓄積します。この「負傷数」が、扉や門の「生命力」以上になると、冒険者が通過できる程度に破壊できた事になります。こうした無機物が受けた「負傷数」は、当然ながら呪文やアイテムの効果では回復できません。費用と時間をかけ、職人などの手で修理する必要があります。

〔木製の扉や門の性能〕木製の扉や門は、「装甲値：扉なら３～６／門なら５～８」点と「斬耐性／刺耐性」(⇒基本367頁)を持っています。ただし、種別が「斧」の武器に対しては「斬耐性」が無効化されます。

　また、呪文や特殊能力などの効果の場合、属性が「火」「土」「生命」「物質」「時間」「空間」の効果は、通常どおり有効です。また、「完全耐性（精神、病気）」(⇒１４５頁)、「毒耐性：ダメージを含めたすべての効果を無効にするが、腐食をもたらす効果のみ有効である」を持ち、その他の属性に対しては「耐性：効果に対する抵抗系判定には自動的に失敗するが、ダメージは装甲値で軽減した後で半分になる」を持っています。

　一般的な民家の扉で「生命力１０」程度、宿屋の個室などで「生命力２０」程度、警備の厳しい家屋で「生命力３０」程度、ほぼ最上級の扉で「生命力６０」程度です。門であれば、最低でも「生命力５０」程度、巨大で分厚い門なら「生命力１５０」を越えるでしょう。

〔鉄製の扉や門の性能〕鉄製の扉や門は、「装甲値：扉なら6～12／門なら10～16」点と「斬耐性／刺耐性」(⇒基本367頁)を持っています。

　また、呪文や特殊能力などの効果の場合は、「土」「物質」「時間」「空間」の効果は、通常どおり有効です。さらに、「完全耐性（光、闇、生命、

精神、病気)」(⇒145頁)、「毒耐性：ダメージを含めたすべての効果を無効にするが、腐食をもたらす効果のみ有効である」を持ち、その他の属性に対しては「耐性：効果に対する抵抗系判定には自動的に失敗するが、ダメージは装甲値で軽減した後で半分になる」を持っています。

鉄製の扉は、最低でも「生命力20」程度、最上級なら「生命力100」を越えます。門であれば、最低でも生命力「120」程度、巨大で分厚い門なら「生命力300」を越えるでしょう。

〔鉄格子の性能〕鉄格子は、牢屋や檻などの監視施設、警備をしやすいように富裕層の庭園や屋敷の門などに用いられます。

鉄格子は「装甲値：6～12」点と「斬耐性／刺耐性」(⇒基本367頁)を持っています。また、呪文や特殊能力などの効果に対しては、「鉄製の扉と門」と同様に扱います。鉄格子は、最低でも「生命力15」程度、最上級なら「生命力90」を越えます。

石の扉と門

石の扉や門の場合、「鉄製の扉と門」と同様に扱います。ただし、柔らかい石なら装甲値を半分程度にしても構いません。

扉への聞き耳

冒険者は、扉の奥の様子を探るために、聞き耳を立てたいと考えるかもしれません。こうした聞き耳の成否を判断するには、観察判定(⇒基本160頁)を行います。

この観察判定の目標値は、一般的な民家の扉で「目標値12」程度、宿屋の個室などで「目標値15」程度、警備の厳しい家屋で「目標値18」程度、ほぼ最上級の扉で「目標値24」程度です。

判定に成功した場合、扉の奥からの音をどの程度聞き取れるのかは、GMが判断します。基本的には、普通の声の大きさでの会話なら問題なく聞き取れるでしょうが、小声であればヒソヒソと話している事がわかる程度でしょう。会話をしていない生物の有無や、そ

のサイズ感についても、ある程度はわかるはずです。
　判定に失敗すると、何も聞き取れなかった事になります。

隠し扉（シークレット・ドア）

　隠し扉はその名の通り、一見しても壁や床や棚などに見え、開けられる事がわからない仕掛けが施された仕掛け扉の事です。隠し扉は、地下迷宮はもちろん、命を狙われやすい貴族や王族の屋敷や城の脱出路、密談を好む組織や人物の施設、誰にも明かせない儀式を進める研究所や書斎など、秘密や要人を抱えた者たちによって造られ利用される事がほとんどです。

〔隠し扉の発見＝観察判定〕隠し扉を発見するには、観察判定（⇒基本160頁）を行います。観察判定は、隠し扉のある「5ｍ」以内で「5分」程度をかけて行う必要があり、簡易な隠し扉で「目標値15」程度、並みの隠し扉で「目標値18」程度、最上級の技術で隠されているなら「目標値24」程度でしょう。
　ＰＣたちが特に目的もなく隠し扉のある空間で漫然と観察判定をするなら、目標値を＋３程度しても良いでしょう。逆に、ＰＣが「自分たちのいる空間に、隠し扉が存在しているのではないか？」という推測をつけているならば、ＧＭの判断で観察判定に＋２～＋６程度のボーナスを与えて構いません。

〔隠し扉に錠前は無い？〕ほとんどの隠し扉は、鍵穴など目立つものを消すために錠前などがありません。所在がバレた時点で隠し扉の意味を失うからです。代わりに、扉の近くに取っ手やテコのレバーなどがあるかもしれませんし、鍵ではない物――銀の燭台や小さな日記帳など――をはめ込む仕掛けで開いたり、秘密の空間側に閂が用意されている事もあるでしょう。

〔秘密の空間からは隠されていない〕多くの場合、隠し扉は「秘密の空間側」からは普通の扉に見えるようになっています。こうした場

合、もちろん、秘密の空間側からは隠し扉を発見するための観察判定は不要です。

両側から所在が隠されている場合、それは「脱出路」「密室殺人に見せかけた暗殺用」など、多くの人物の目に触れる空間同士を繋ぐための場所に設置されている事でしょう。

扉の罠

扉は罠を仕掛けるにはもってこいの障害物といえます。次の罠が代表的でしょう。

・道標(⇒509頁)　・警報(⇒510頁)　・毒針(⇒510頁)
・毒ガス(⇒511頁)　・罠矢(⇒512頁)　・落下物(⇒513頁)
・爆発罠(⇒514頁)

宝箱／収納具

タンスや木箱や樽、引き出しのついた机や本棚などの収納具は、人工の障害物です。いわゆる"宝箱"というものは、一般的には衣装や食器などをしまっておくための、開閉機能のある蓋がついた丈夫で大きな木箱です。迷宮や遺跡においては、こうした木箱に高価な物が収められている事がよくあるため、冒険者はこうした箱を"宝箱"と呼ぶようになったと考えられます。

宝箱や収納具は、たいていの場合、近づいたり触れたりしなければ冒険者の脅威とはなりません。しかし、欲をかいた冒険者が、その中に収められているお宝を手に入れようとした時、脅威となる事があります。

宝箱／収納具の罠

宝箱／収納具は、宝と同時に罠が詰まっている事が多い障害物です。次の罠が代表的でしょう。

・警報(⇒510頁)　・毒針(⇒510頁)　・毒ガス(⇒511頁)
・罠矢(⇒512頁)　・爆発罠(⇒514頁)　・潜伏者(⇒515頁)

通路／階段

通路や階段は、ほとんどの場合は、通過するためだけの場所です。しかし、状況によっては冒険者を苦しめる場所になりえます。

狭い通路や階段でのペナルティ

屋内や坑道や迷宮において「狭い場所」の代表が、通路や階段でしょう。こうした場所は、それだけで冒険者にとって嫌な場所になりえます。その最大の要因が、「長大」（⇒基本３６４頁）の武器を扱いにくくなる事と、【曲射】（⇒基本２６６頁）できなくなる点にあります。あるいは、一部の大型の獣人は動きが制限される事になるでしょうし、「飛行」できる者も「飛行」できない事があります。その場所に、どの程度までの行動を行えるスペースがあるかは、GMが判断してください。

よほど大きな建築物でない限り、たいていの屋内の通路や階段は、幅や高さが「３m」未満であるため、ほぼ確実にこれらのペナルティを被る事になるでしょう。

もし冒険者が２人以上で並んで歩き、武器を十分に振るうのなら、少なくとも「３m」程度の幅が必要でしょう。

階段や高低差での移動

GMは望むなら、階段のような急勾配や高低差がある場所での移動では、普段とは異なる移動の処理を行っても構いません。特に上り階段や登攀では、「普段より２倍の移動力を要する」といったペナルティをキャラクターに対して与えてみても良いでしょう。もちろん、「浮遊」したり「飛行」しているキャラクターは、こうしたペナルティを受けません。

通路／階段の罠

通路／階段に設置されている罠は､次のようなものが多いでしょう。

・道標(⇒５０９頁)　・警報(⇒５１０頁)　・毒ガス(⇒５１１頁)

・罠矢(⇒512頁)　・落下物(⇒513頁)　・落とし穴(⇒517頁)
・転がる岩（⇒518頁）　・滑り穴（⇒517頁）　・吊り天井（⇒519頁）

代表的な罠

冒険者を直接的に苦しめる障害物の代表が、さまざまな罠です。ここでは、GMにとって想像しやすく設置しやすい代表的な罠を示します。

PCが設置できる罠については、「道具を活用した罠」(⇒347頁)をご覧ください。罠を見つける方法と取り除く方法については、「罠の発見と解除」(⇒498頁)をご覧ください。

転換器(スイッチ)

転換器は、罠や仕掛けが作動するきっかけとなる機構の事です。簡単な物であれば紐と支え棒などで組み立てられており、複雑な物ならばバネや歯車などが使われています。「知能：人並み～高い」でなければ、このような罠を設置する事はできないでしょう。

スイッチは、扉に取り付けられているような取っ手やノッカーのような形状、天井から吊り下がったロープや鎖、踏むと凹む石畳、テコの原理で動かす棒状のレバーなど、多種多様な形状や構造が考えられます。

スイッチ自体には危険性がない事がほとんどですが、スイッチを押したり引いたりする事で大掛かりな罠や仕掛けが作動します。そのため、観察判定に成功してスイッチである事を見抜けたとしても「そのスイッチがどんな罠や仕掛けと連動しているのか？」までは、見抜けない事も多いでしょう(GM判断)。

道標(ガイドポスト)

道標は、扉や通路、壁や樹木の幹などに示されている印やメッセージです。

道標は「目的地を示す矢印」や「案内板の文字」、「小鬼の呪術師（ゴブリンシャーマン）がいる事を示すトーテム」などの事です。

これ自体に冒険者へ悪影響を与える効果はないため、他の直接的な罠とは異なる存在です。むしろ道標のほとんどは、正しく読み取れば有意義な情報をもたらしてくれるでしょう。

道標が罠として機能するのは、たまに紛れ込んでいる「嘘の情報」が示されている時です。嘘の道標が１つあるだけで、冒険者たちは思い悩む事になるでしょう。

警報（アラーム）

警報は、侵入者や敵の接近を知らせるための罠です。「鳴子縄」（⇒３４９頁）がその代表例で、他にも鐘や金属片を鳴らすなどのバリエーションが考えられます。

警報そのものには罠としての危険性はありませんが、この罠が作動する事により、恐るべき怪物に冒険者の存在が伝わってしまう事があるかもしれません。

毒針（ポイズンニードル）

毒針は、「扉」（⇒５０１頁）や「宝箱／収納具」（⇒５０７頁）に多用される罠です。開閉機構に触れた者の手に毒が塗布された針を突き立て、毒による深刻な悪影響を与えます。

毒針の罠が作動した場合、扉や宝箱などに触れた、あるいは罠解除に失敗した者の手のひらに、鋭い針が刺さります。これにより、針が刺さった者は、１点負傷します。この負傷は、装甲値では軽減できません。

この針で負傷した者は、毒属性に対する体力抵抗判定（体力反射）（⇒基本１４８頁）をします。弱い毒なら「目標値１２」程度、並みの毒なら「目標値１６」程度、強めの毒なら「目標値２０」程度、猛毒であれば「目標値２４」程度です。そして、抵抗に失敗した者に、針に塗布された毒によって、悪影響を与えます。

この罠に用いられる主な毒は、次のようなものです。これらの毒

の多くは、抵抗に成功しても半分程度の影響を受けます。しかし、シナリオの都合やGMの判断で、抵抗に成功すれば悪影響をまったく受けない事にしても構いません。

〔速攻毒〕毒属性によって、即座に「４ｄ６」点の負傷を受けます。この負傷は、装甲値では軽減できません。体力抵抗判定に成功すると、負傷は半分になります。

〔継続毒〕毒属性によって、「６ｄ６」時間の間、1時間経過ごとに1点負傷します。この負傷は、装甲値では軽減できません。体力抵抗判定に成功すると、持続時間は半分になります。

〔消耗毒〕毒属性によって、即座に「１ｄ３＋１」点だけ消耗します。体力抵抗判定に成功すると、消耗は半分になります。

〔麻痺毒〕毒属性によって、「１ｄ３＋１」時間の間、身体が麻痺します。これにより、「抵抗系判定と知識系判定を除くすべての判定」に－４のペナルティを受け、移動力が半分になります。体力抵抗判定に成功すると、持続時間が半分になります。

〔出血毒〕毒属性によって、「出血状態：レベル１」（⇒１１５頁）を受けます。体力抵抗判定に成功すると、何の効果も受けません。

毒ガス（ポイズンガス）

　毒ガスは、さまざまな構造物に仕組まれる、比較的大掛かりな罠です。開閉機構に触れたり、床のスイッチを踏んだり、壁のレバーなどに触れる事で、穴から噴出します。「知能：人並み～高い」でなければ、このような罠を設置する事はできないでしょう。

　毒ガスは、噴出口から「半径５～１０ｍ」以内に一瞬にして広がり、そのラウンドに「範囲」内にいるすべてのキャラクターに毒の効果を与えます。そして、ラウンドの終了時には、雲散霧消します。

毒ガスの「範囲」内にいる者は、毒属性に対する体力抵抗判定（体力反射）（⇒基本１４８頁）を行い、失敗すると毒ガスの効果を受けます。弱い毒なら「目標値10」程度、並みの毒なら「目標値13」程度、強めの毒なら「目標値１６」程度、猛毒であれば「目標値２０」程度です。毒ガスの種類によって受ける効果は、「毒針」と同様です。

罠矢（トリックボルト）

罠矢は、構造物に仕組まれる、複雑な構造の罠です。開閉機構に触れたり、床のスイッチを踏んだり、壁のレバーなどに触れる事で、あらかじめ固定されていた弩弓から太矢が発射されます。「知能：人並み～高い」でなければ、このような罠を設置する事はできないでしょう。

罠矢は扉や宝箱を開けると飛び出してくる他、壁に穴を開けて設置されている事もあります。こうした目につく場所に罠矢が仕掛けられている場合には発見は容易でしょうが、床を踏むと発射されるような大掛かりな仕掛けとなっていて、解除不能な事もあります。

罠矢は、開閉機構やスイッチに触れた１人に対し、１本だけが発射される事がほとんどですが、広範囲に無数の矢が発射されるように仕掛けられている凶悪なものもあります。罠矢の標的となった者は、「目標値１６～２０」程度の回避判定または盾受け判定を行います。この回避判定か盾受け判定には、あらかじめ罠の存在に気付いていたのならペナルティはありませんが、罠の存在に気付いていなかったのなら－４のペナルティを受けます。また、無数の矢が発射される場合は、避けにくいため、さらに「－２～－６」程度のペナルティを受けます。また、ＧＭは、処理を簡素化するために、罠が作動してしまった場合は矢を避ける事はできないとしても構いません。

矢は、罠の質が低ければ「２d６＋４」点程度、並みの品質なら「３d6+4」点程度、高品質なら「４d６＋４」点程度の刺属性ダメージを与えます。さらに、「毒針」と同様な毒が塗布されている事もあります。

落下物(フォーリングオブジェクト)

落下物の罠は、主として、紐の張力や支柱が動く事によって、扉の上や天井などに設置した網や板が外れ、支えられていた石や瓦礫を犠牲者の上に落としてダメージを与えるものです。扉などの開閉機構に触れたり、床のスイッチを踏む事で作動します。

この罠に気付かず作動させた場合、犠牲者に問答無用で落下物によるダメージなどを与えるのが良いでしょう。しかし、この処理では厳しいとＧＭが感じるのなら、ＰＣたちが落下物を回避するための回避判定や盾受け判定を行える事にしても問題ありません。ただし、こうした救済のための判定は多少難しくするべきです。罠を発見するための目標値に＋３～＋６程度の修正を加えるのが良いでしょう。

この罠で落ちてくる物は重いものが多いでしょうが、中には変わった物が落ちてくる場合もあります。この罠で落ちてくる主な物と、それによるダメージなどの効果は、次のようなものです。

〔石や瓦礫〕最もポピュラーな落下物です。犠牲者は少なくとも「３ｄ６」点程度、たいていは「４ｄ６」点程度、大掛かりな罠なら「５ｄ６」点程度の、殴属性のダメージを受けます。

落下物に音の出やすいものが含まれている場合、この罠が作動すると、同時に「警報」の罠としての機能も発揮される事があります。

〔断頭刃〕巨大な重しのついた刃が頭上から犠牲者を襲う、致命的な罠です。犠牲者は少なくとも「６ｄ６」点程度、最大で「10ｄ６」点程度の斬属性のダメージを受けます。落下物を槍にして刺属性に、戦槌にして殴属性に、ダメージを変更しても構いません。

この罠は趣味の悪い迷宮職人が造り出す死の罠です。実際に、このような危険な罠をシナリオに登場させたいのであれば、露骨に「この場所に死の罠が仕掛けられている」という情報や演出を用意しておくべきでしょう。

〔汚水シャワー〕泥やゴミを混ぜ合わせた水が犠牲者へ降り注ぎます。その効果は「犠牲者の手にしている照明を消す事」と「犠牲者の体調を崩す事」の２つです。

犠牲者が炎による照明を持っている場合、消えてしまう事があります。例えば、松明（トーチ）か蝋燭なら１ｄ６して「５」以下で、角灯（ランタン）なら１ｄ６して「３」以下で、ガラス付き角灯（ランタン）なら１ｄ６して「２」以下で、ランプなら１ｄ６して「３」以下で、炎が消えます。

不潔な水を浴びた犠牲者は、「目標値１５」の体力抵抗判定（体力反射）（⇒基本１４８頁）をします。成功すれば平気ですが、失敗すると「１ｄ３」点だけ消耗します。大失敗した場合には体調を崩す要因となり、翌日から「１ｄ６」日間、病気によって「抵抗系判定を除くすべての判定」に－１、移動力に－２のペナルティを受けます。

〔油シャワー〕発火温度が低めの油が犠牲者へ降り注ぎます。その効果は「犠牲者の手にしている照明の火を燃え広がらせる事」と「犠牲者の『運動系判定と操作系判定』にペナルティを与える事」の２つです。

犠牲者が炎による照明を持っている場合、油が着火する事があります。例えば、松明（トーチ）か蝋燭なら１ｄ６して「５」以下で、角灯（ランタン）なら１ｄ６して「３」以下で、ガラス付き角灯（ランタン）なら１ｄ６して「２」以下で、ランプなら１ｄ６して「３」以下で、油に着火して燃え広がります。

着火した場合、照明を持っていた犠牲者は、「２ｄ３」ラウンドの間、ラウンドの終了時ごとに、火属性によって「１ｄ６＋１」点負傷します。このダメージは、装甲値では軽減できません。

犠牲者は浴びた油を「１０分」をかけて拭き取るか、全身の衣服を着替えるまでの間、「水泳判定を除くすべての運動系判定（⇒基本１５２頁）と、すべての操作系判定（⇒基本１５５頁）」に、それぞれ－１のペナルティを受けます。

爆発罠（イクスプローシブ）

主に、火の秘薬（ブラックパウダー）（⇒基本４０８頁）を用いて作られた罠で、爆発する事により一緒に詰められている小さな鉄片などが飛び散り、周囲

に甚大な被害を及ぼします。多くの場合、「扉」や「宝箱／収納具」などに仕掛けられています。「宝箱／収納具」などに仕掛けられていた場合、爆発によって内部に収納されている物も破壊される事も多々あります。「知能：人並み～高い」でなければ、このような罠を設置する事はできないでしょう。

爆発罠が作動した場合、火の秘薬（ブラックパウダー）の使用量によって被害が変化します。

小規模な罠なら「範囲：半径３ｍ」以内にいるすべてのキャラクターに、装甲値で軽減できない「１ｄ６」点の火属性のダメージと、装甲値によって軽減できる「１ｄ６＋２」点の刺属性のダメージを、同時に与えます。

中規模な罠なら「範囲：半径６ｍ」以内にいるすべてのキャラクターに、装甲値で軽減できない「２ｄ６」点の火属性ダメージと、装甲値によって軽減できる「２ｄ６＋４」点の刺属性のダメージを、同時に与えます。

大規模な罠なら「範囲：半径10ｍ」以内にいるすべてのキャラクターに、装甲値で軽減できない「３ｄ６」点の火属性のダメージと、装甲値によって軽減できる「３ｄ６＋６」点の刺属性のダメージを、同時に与えます。

潜伏者(アンブッシャー)

他の障害物に気を取らせ、被害者に不意討ちで襲撃を仕掛ける罠が存在します。文字盤や財宝で気を引いている間に隠し扉や天井から不意討ちを仕掛けると言った手法が、罠としての潜伏者といえるでしょう。粘菌（スライム）(⇒基本583頁)などの登場にふさわしい場面です。

それよりも直接的な形で、潜伏者が冒険者に襲いかかるための罠も存在するでしょう。

例えば、音も立てずに扉の奥で武器を振り上げたまま動かない、ただ「侵入者を不意討ちで血祭りにあげろ」という命令を与えられただけのゴーレムなどは、よくあるパターンです。また、衣装箱や宝石箱の中に小毒蛇（⇒551頁）を紛れ込ませて暗殺に用いるという

事も、よくある話です。もっと直接的に、宝箱の中に詰まっている金貨の中に、大量の偽貨（⇒基本617頁）が紛れているという事は、冒険者にとっては知られた話でしょう。

彫像（スタチュー）

石像、銅像、鉄の像などの彫像は、冒険者を惑わす罠となります。なぜなら、魔法生物の石像鬼（ガーゴイル）（⇒基本620頁）、石巨兵（ストーンゴーレム）（⇒基本620頁）、青銅巨兵（ブロンズゴーレム）（⇒基本621頁）、鉄人（アイアンゴーレム）（⇒基本622頁）は、動かなければ普通の彫像と見分けがつきにくいためです。

GMは、シナリオに魔法生物そっくりの彫像を登場させ、それに対して怪物知識判定（⇒基本158頁）を行わせた後、「○○という魔法生物にそっくりだ」と解説すると、面白い事になるかもしれません。疑心暗鬼になった冒険者たちは、彫像を遠隔攻撃したり、貴重な呪文を使ってくれたりする事もあるでしょう。そして、たまに本物の魔法生物を織り交ぜる事で、冒険者は「目の前にある彫像が、ただの彫像なのか、魔法生物なのか？」と、迷うようになっていく事でしょう。

「知能：人並み〜高い」でなければ、このような罠を設置する事はできないでしょう。なお、「普通の彫像」と「魔法生物」は、その身体に魔力を帯びているかどうかで見分ける事ができます。以上を踏まえて、具体的に彫像を用いた罠を例示します。

〔毒ガスの像〕この彫像は、何らかの魔法生物とそっくりの外見と装甲値を持っており、怪物知識判定に成功しても魔法生物なのか彫像なのか見分けがつきません。

この彫像には魔力が宿っており、装甲値を超えるダメージを受けると粉々に砕け、中に詰まっていた毒ガスを瞬間的に周囲へと拡散します。そして「毒ガス」（⇒511頁）の罠と同様の効果を発揮します。

〔爆発の像〕この彫像は、何らかの魔法生物とそっくりの外見と装甲値を持っており、怪物知識判定に成功しても魔法生物なのか彫像な

のか見分けがつきません。

　この彫像には魔力が宿っており、装甲値を超えるダメージを受けると爆発四散します。そして「爆発罠」（⇒５１４頁）と同様の効果を発揮します。

　この像の前に、貴重な、しかし、壊れやすい財宝――魔法の巻物や、美術価値のある陶器など――を置いておくのも面白いでしょう。像が爆発した場合、財宝がすべて台無しになるというわけです。

落とし穴（ピット）

　落とし穴は、ＰＣたちが自作しやすい罠のひとつです（⇒３５０頁）。ここでは、迷宮や坑道、建築物の中で利用される落とし穴をシナリオに登場させる場合の注意点を補足します。

　まず、閉鎖された空間に落とし穴がある場合、その場所の住人は落とし穴がある場所を避けて移動できる手段を用意しているはずです。「飛行」や「浮遊」で落とし穴が作動しないようにしている場合もあれば、隠された迂回路を用意している場合もあるでしょう。普段は渡し板を架けてあり、非常時にはこれを外すという場合もあるかもしれません。

　落とし穴に多数の犠牲者がいると想定された場合、その犠牲者を片付けたり、落とし穴を元の状態に戻す構造や住人がいる事が想定されます。落とし穴の底には、粘菌（スライム）（⇒基本５８３頁）や人喰粘菌（ブロッブ）（⇒基本６１８頁）がいるかもしれませんし、犠牲者が出てから「５分」程度で自動的に蓋が閉まる大規模な仕掛けがある場合もあります。

滑り穴（シュート）

　滑り穴は、落とし穴の変型判ともいえる罠で、床などに空いた大きな穴の形を取ります。そして、ツルツルの急な角度の滑り台のような通路を経て、犠牲者をいまいる階層より深い階層へと追い落とします。滑り穴は落とし穴と同じく、一見すると普通の床に見える場所に仕掛けられている事が多いでしょう。

　滑り穴は落とし穴と同様に、犠牲者に落下ダメージを与える事が

あります。しかし、それよりも、逆行できない一方通行で、危機的状況へ追いやる事が主目的と言えるでしょう。つまり、滑り穴で送られた下層の空間には、犠牲者を待ち受ける危機が存在しているはずです。

転がる岩(ローリングストーン)

狭い通路の奥から、冒険者に対して転がり迫る大きな丸い岩の罠です。岩に潰された者は、まず命を失う事でしょう。

この罠が作動すると、岩が通路を転がってきます。岩が転がる速度は、「ＰＣが他の場所へ逃げ込める、ギリギリの移動力」に設定するのがおすすめです。

岩は何トンもありそうな大きさであり、もし下敷きになれば常識的に考えると死んでしまうようなダメージを受ける事が容易に想像できます。そのダメージは、例えば「１０ｄ６＋５０」点にもなる場合もあります。

転がる岩は、広い場所であれば「目標値９～１２」程度の回避判定で避ける事ができますが、狭い通路では避けるのは極めて困難です。

この罠を狭い通路で登場させた場合、その役割は直接的に冒険者にダメージを与えるというよりも、一方通行の通路や別の窮地へ追いやるための演出的な意味が強いものになります。ＰＣが全力移動すれば、別の通路へ逃げ込めるように距離や速度を設定しましょう。逃げ込んだ先では、別の危機が待っている事も多いでしょう。

転がる岩を狭い通路で登場させた場合、だいたいにおいて「岩と通路の隅の間に屈み込んでやりすごしたい」というアイデアを出すプレイヤーが現れます。GMがそれでも問題ないと考えるなら、「目標値１８～２４」程度の軽業判定(⇒基本１５４頁)を行ってもらいましょう。とはいえ、軽業判定に失敗すれば死ぬであろう事は、あらかじめ強調しておいてください。こうした処理が面倒であれば、球形の岩ではなく、通路を埋め尽くす円柱状の岩が転がってきている事にして「いまいる通路では、絶対に避けられない」という状況にしましょう。逆に、パイプ状の円形の通路にして、この罠がある事を

示唆するのも良いでしょう。

　この罠は迷宮や遺跡に存在する場合、別途に存在する何らかの仕掛けと連動しており、冒険者が誤ってそのスイッチを起動させてしまった場合に作動する事が大半です。

　野外では、谷間や狭い坂道など天然の地形を利用して設置されている事があります。

吊り天井(サスペンデッドセイリング)

　通路や狭い部屋で、天井から巨大な岩や槍ぶすまがジリジリと「数ラウンド〜10ラウンド」程度をかけて降りて来て、犠牲者を押しつぶす罠です。「知能：人並み〜高い」でなければ、このような罠を設置する事はできないでしょう。

　吊り天井は、迷宮や遺跡に存在する場合、別途に存在する何らかの仕掛けと連動しており、冒険者が誤ってそのスイッチを起動させてしまった場合に作動する事が大半です。

　吊り天井も前述の「転がる岩」と同様に死の罠であり、緊張感を演出するための罠であると言えます。完全に天井が落ちてきた場合、その下にいる者はまず間違いなく死亡します。そして、その事は、天井の下にいるすべての冒険者にとって明白でしょう。

　この罠を登場させる場合、他の場所へ逃げる通路を用意しておいたり、「10ラウンド」以内に敵を倒せば吊り天井の空間から脱出できるようにしておいたりと、この罠での死を回避できる方法を、プレイヤーにわかりやすい形で用意しておきましょう。

澄んだ泉

　澄んだ水をたたえる泉です。泉の水を飲んでも構いません。泉の底には、宝石や金貨が沈んでいる事もあります。

　こうした泉は、冒険者に対し、恩恵を与えてくれる事もあれば、悪影響を与える事もあります。例を示しましょう。

〔回復の泉〕泉の周囲は魔力に満ちています。泉の水を口にした者は、

即座に「１ｄ６＋３」点の負傷数と、1点の消耗が回復します。ただし、以後３時間の間、この泉の効果を再度受ける事はできません。
　この泉の水による回復の効果は、泉の「３ｍ」以内にいなければ発揮されず、それ以上離れればただの真水になります。

〔衰弱の泉〕泉の周囲は魔力に満ちています。泉の水を口にした者は、即座に「１ｄ６＋３」点負傷し、さらに1点消耗します。この効果は、毒属性として扱います。
　この泉の水による衰弱の効果は、泉の「３ｍ」以内にいなければ発揮されず、それ以上離れればただの真水になります。

〔狩場の泉〕泉の底には、金貨や宝石、さまざまな金属片が沈んでいます。この泉の底に落ちている物に手を出そうとした者は、泉の底に潜む無色透明の粘菌《スライム》（⇒基本５８３頁）から「不意打ち」（⇒基本１７２頁）を受けます。この時、「取り込み」への回避判定には－８のペナルティを受けます。
　この泉は、粘菌《スライム》の狩場です。沈んでいる財宝は、粘菌《スライム》の犠牲者の所持品です。

怪物のアレンジと作成

怪物のアレンジルール

『ゴブリンスレイヤーＴＲＰＧ』には多数の怪物が用意されていますが、シナリオなどに登場させる場合、イメージ通りの見た目や名前、能力などを持った怪物が毎回用意されているとは限りません。イメージはぴったりだけど、障害として出す場合には少し弱かったり、逆に特定の能力を活用したくても強すぎたりしてしまう事もままあります。

そんな時、別の怪物に変えてしまうよりは、現在の怪物を、シナリオやＰＣの脅威として適正となるようにアレンジしてしまう事が手っ取り早く、またイメージの共有もしやすくなります。

アレンジの注意点

既存の怪物データをアレンジする場合、「どのようにアレンジすればいいかわからない」という場合もあるでしょう。そうした場合は、ここで紹介する「アレンジの原則」に従って行うと良いでしょう。

アレンジの目的は、「この怪物を、もう少し強く（弱く）してＰＣにちょうど良い障害にしたい」というものです。まずは登場させたい怪物を選び、その怪物をアレンジする事でオリジナルの怪物とすると良いでしょう。

強くする（レベルを上げる）

選んだ怪物がＰＣの障害として不足している場合は、レベルを上げるアレンジを行います。レベルを上げる事で各種の数値が高くな

り、より脅威度が増します。

　ただし、あまりに弱い怪物を高レベルのＰＣに合わせて強くすると、ひずみが大きくなりすぎてしまいます。レベルを引き上げる場合は、「１～２レベル」程度としたほうが良いでしょう。

弱くする（レベルを下げる）

　選んだ怪物がＰＣの障害としては強すぎる場合、その怪物のレベルを下げて弱くするアレンジを行います。これにより、各種の数値が低くなり、脅威度が下がります。

　ただし、強くするアレンジと同様、弱くする場合もあまり大きくレベルを引き下げる事は推奨できません。思ったほど弱くならなかったり、ひずみが大きくなりすぎてしまうからです。レベルを下げる場合のアレンジも、「１～２レベル」程度としておきましょう。

強さを変えずにアレンジする

　怪物をレベルや強さを変えないまま、一部の数値や装備、特殊能力などを変更するアレンジも可能です。各種の数値は調整する必要がないのが利点ですが、イメージに合わせて微調整しても良いでしょう。

アレンジは10レベルまで

　アレンジでレベルを変更する怪物データは、高くても「10レベル」までに限定しておくべきです。高レベルになればなるほど、１レベルあたりの数値の変動が大きくなり、調整が難しくなっていきます。また、「11レベル」以上の怪物は、物語における扱いも重くなるため、『ゴブリンスレイヤーＴＲＰＧ』のシステムや各種データを把握した上で、何度も遊んで数値バランスを掴んでから自作してみてください。この時、後述の「怪物作成ルール」も読んでおくと参考になるでしょう。

具体的な数値の変更

怪物データにアレンジを行う場合、数値の修正において注意が必要です。

アレンジに理由を与える

アレンジをする際に大事なのは、「なぜそのアレンジを行うのか？」です。「仲間の魔法の槍を盗んで使う小鬼（ゴブリン）」や「怪しい邪法で腕が伸縮する猿」、「古代の超文明の光学兵器を操る魔法生物」など、「その怪物をどのようにアレンジしたいか？」というアイデアのもととなる部分です。

数値だけの変更で戦闘や障害のバランスを取る事は否定されませんが、「このような怪物がどのように生まれたか？」に、世界設定上の背景やシナリオ中での特別な役割を与える事で、その怪物をより魅力的にし、プレイヤーたちにも強い印象を与える事が可能となります。

強くするアレンジ

選んだ怪物を強くするなら、怪物のレベルを「１～２レベル」上昇させ、１レベルごとに、以下の数値の修正を適用してください。

「生命力＋５」
「呪文抵抗力＋１」
「攻撃データの達成値＋１（すべて）」
「攻撃データの威力＋２」
「回避、盾受けの達成値＋１」
「装甲値＋１」
「特殊能力の達成値＋１」
「支援効果の数値に＋１（いずれか１つを選択）」

これらの数値は等しく適用しても構いませんが、その怪物が持っ

ていない数値（攻撃能力を持たない場合の攻撃データの達成値や威力など）は、無視してください。

　また、修正のどれかを適用しない事にして、代わりにいずれかの修正を２回適用する事もできます。「生命力＋５」を適用せず、代わりに「攻撃データの威力＋４」するなどです。

　怪物の特徴をこれらの修正で表現できます。先の例なら、「耐久力はないが、一撃が強力な攻撃偏重型の怪物」となるわけです。

　この時、同じ修正の適用回数は、「１レベル上昇させるなら、最大２回まで（「攻撃データの威力＋６」にはできない）」、「２レベル上昇させるなら、最大３回まで」としてください。

弱くするアレンジ

　選んだ怪物を弱くするなら、怪物のレベルを「１～２レベル」低下させ、１レベルごとに、以下の数値の修正を適用してください。ただし、これによって、レベルを「１」未満にする事はできません。

「生命力－５」
「呪文抵抗力－１」
「攻撃データの達成値－１（すべて）」
「攻撃データの威力－２」
「回避、盾受けの達成値－１」
「装甲値－１」
「特殊能力の達成値－１」
「支援効果の数値に－１（いずれか１つを選択）」

　これらの修正を適用する際、修正後の数値が「０以下」になるような適用の仕方を行ってはいけません。また、その怪物が持っていない数値は、強くするアレンジ時と同様に、無視してください。

　また、怪物の特徴を表現するために、修正のどれかを適用しない事にして、代わりにいずれかの修正を２回適用しても構いません。

　この時、同じ修正の適用回数は、「１レベル低下させるなら、最大

２回まで」、「2レベル低下させるなら、最大３回まで」としてください。
　いずれの場合も、怪物が弱くなりすぎないように注意してアレンジを加えてください。

強さを変えないアレンジ

　選んだ怪物の強さを変えないまま、アレンジする事も可能です。最もわかりやすいのは「特殊能力１つ」を同じレベルの他の怪物が持つ特殊能力と入れ替える事です。
　例えば、「飛行できるが、呪文を使えない怪物」から、特殊能力「飛行」を失わせ、代わりに「真言呪文」を与える、などです。
　なぜ飛べず、なぜ真言呪文が使えるようになったかの理由付けも行えると、よりアレンジが効果的になるでしょう。
　この時、その怪物の最も特徴的な能力や、見た目、生態を著しく変更してしまうような特殊能力の入れ替えは避けるようにしましょう。例えば、鰓人（ギルマン）から特殊能力「水中適性」を奪ってしまうと、他の怪物との差異が失われ、鰓人（ギルマン）を選んだ意味が失われるからです。

ボスにする

　主に、怪物を強くしたり、強さを変えないアレンジを行う場合、その怪物を「ボス」（⇒基本26、215、572頁）にする事もできます。
　その場合、特殊能力「ボス」（統率者ｎ）を与えます。この時、「ｎ」は「アレンジ後の怪物のレベルの半分」が適当でしょう。
　この場合、他の数値や特殊能力を変更する必要はありません。

アレンジした怪物をセッションに登場させる

　アレンジした怪物をシナリオに登場させた場合、その怪物が「通常の同じ種類の怪物とは異なる」事を、ＰＣたちに警告してください。
　一方、その数値や特殊能力の詳細は、他の怪物と同様に、怪物知識判定（⇒基本１５８頁）に成功しなければわかりません。ただし、怪物知識判定に失敗した場合でも、「〇〇の怪物に見えるけれど、武

器は△△を持っている」、「普通よりも、かなり大きく見える」、「羽根飾りなどを身に付けており、杖を持っている」などのように、外見的な特徴の描写などからアレンジの内容をプレイヤーが推測できるように配慮しましょう。

怪物作成ルール

ここでは、10レベルまでの怪物をGMが作成する方法を解説します。

まずは怪物のイメージを大まかに決める

オリジナルの怪物データを作成する場合、大事なのはその怪物のイメージです。

イメージを固めるため、まずは怪物の「分類」と「見た目のイメージ」を決めていきましょう。

分類を決める

『ゴブリンスレイヤーTRPG』の登場する怪物は、その種族や特性の共通点によっていくつかの分類に区分されています。

まずは、作成したい怪物の分類から決めると良いでしょう。

分類と作成したい怪物の指針

分類名	怪物の指針
小鬼	小鬼を作成する時
巨人	巨大で武器を使う怪物を作成する時
動植物	動物や、竜などの想像上の魔獣をモチーフに怪物を作成する時
恐竜	恐竜や古代の生物をモチーフに怪物を作成する時
精霊	精霊術を使う、精霊や妖精をモチーフに怪物を作成する時
アンデッド	不死者や亡者などの呪われた怪物を作成する時
デーモン	異界から来訪するこの世の理に従わない、邪悪な怪物を作成する時
魔法生物	物体や物質が意思を持ち、魔術などを動力とする怪物を作成する時
悪党	「言葉持つ者」の社会に潜み、悪行に身を染めた怪物を作成する時

見た目のイメージを決める

　分類を決める時、同時に怪物の見た目のイメージも大まかに決めておきましょう。そうする事で、後でその怪物が持つ能力を考える時、よりスムーズに決定できます。
　とりあえずは、次の質問への答えを考えて、イメージを膨らませていきましょう。

「人型か、異形のものか？」
「頭が良いか、悪いか？」
「言葉を話すか？」
「どんな手段で攻撃するか？」
「空を飛ぶか？」
「どんな場所に棲んでいるか」
「人を襲う理由は何か？　捕食か、怨恨か、その他か？」

　イメージを固める際には、基本ルールブックや本書に掲載されている既存の怪物を参考にしても良いでしょう。

怪物のステータスを決定する

　大まかなイメージが決まったら、具体的な怪物の数値や特殊能力を決めていきましょう。
　まずは、ＰＣたちにとって、どの程度の脅威として設定するかを考えましょう。その後、設定する脅威度に対応したレベルでの平均的な数値を確認してください。

ＰＣと脅威となる自作怪物のレベル

　作成する怪物がＰＣにとって、どの程度の脅威として作成するかによって、怪物のレベルを決めます。
　その怪物が複数登場し、ＰＣたちの前に立ちはだかるなら、レベルは「ＰＣの中で最も高い職業レベル」と同程度が妥当でしょう。こ

の場合、出現する数は「PC人数＋１」体ほどが適当でしょう。

あるいは、作成する怪物を「ボス」（⇒基本26、215、572頁）として考えているのなら、レベルは「PCの最も高い職業レベル＋３」程度で考えましょう。

いずれにせよ、怪物の脅威度による強さと数については「怪物のレベルと数の目安」（⇒440頁）も参考にしてください。

怪物のレベルが決まったら、次の「レベル別怪物データ平均値」から、対応するレベルの値をメモしてください。

レベル別怪物データ平均値

レベル	生命力	呪文抵抗力	命中判定の達成値	威力	回避判定の達成値	装甲値	特殊能力の達成値
1	10	10	11	1d3+1	10	1	11
2	15	12	13	1d6+1	12	3	13
3	20	13	14	2d6	13	3	14
4	25	14	15	2d6+1	15	4	15
5	35	15	17	3d6	16	4	17
6	45	17	18	3d6+2	17	5	18
7	55	18	19	4d6	18	6	19
8	70	20	21	5d6	19	7	21
9	85	21	24	6d6+1	23	8	24
10	105	26	27	7d6+2	25	12	27

すべてのステータスを決めていく

これだけではまだ空欄となっている項目があるため、順番に数値や項目の内容、特殊能力を決定していき、作成する怪物のデータを完成させましょう。各項目については、次の解説を参照してください。

これらの数値は、イメージに合わせて、いずれかのステータスを強化、もしくは、弱体化させても構いません。この場合、「１段階の強化」は１レベル上の数値に変化させ、「１段階の弱体化」は１レベル下の数値に、それぞれ変化させてください。

強化と弱体の原則

強化と弱体化の原則は、「強化１段階に対して弱体化１段階」です。すなわち、いずれかの数値を１段階強化した場合、他のいずれかの数値を１段階弱体化させるようにして、強化と弱体化の総数が同じになるようにしてください。

この時、１つのステータスの強化、弱体化は「２段階」までに留めるようにしてください。

生命力

基本は平均値そのままで構わない値です。イメージに合わせて、強化や弱体化を適用してください。

- **強化するイメージ：**「動植物」「大きい」「分厚い」
- **弱体化するイメージ：**「素早い」「脆い」「呪文を使う」

呪文抵抗力

基本は平均値とし、イメージで強化、弱体化を適用してください。

- **強化するイメージ：**「呪文を使う」「アンデッド」「デーモン」
- **弱体化するイメージ：**「知能が低い」「動植物」「攻撃的」

移動力

移動力はレベルによって変わらず、「怪物がどのような姿をしているか？」が関係します。以下のイメージから移動力を選び、１段階強化するなら「＋５」、弱体化するなら「－５」してください。

移動力のイメージ

怪物の姿	移動力
足のない形状	10
二足歩行、人型	15
四足歩行、獣型	20
鳥、竜などの翼をもつ	20（飛行）
その他	15

先制力

先制力は「ボス」でない怪物なら「１ｄ６」、「ボス」なら「２ｄ６」とします。さらに、その怪物のレベルが「５～８」なら「＋１」、「９～10」なら「＋２」を加えてください。

先制力も、イメージによって修正を加えられます。１段階強化するなら「＋１」、１段階弱体化するなら「－１」してください。

- **強化するイメージ**：「すばしっこい」「隙を窺う」「攻撃的」
- **弱体化するイメージ**：「鈍重」「知能が低い」「防御的」

知能

知能は、怪物のイメージによって「本能のまま」「命令による」「低い」「人並み」「高い」から、自由に決めて構いません。

言語を理解するなら「低い」「人並み」「高い」とし、呪文を使うのであれば「人並み」「高い」としておくと良いでしょう。

知能は、怪物の汎用的な判定の達成値（⇒基本570頁）に影響します。

モラル

モラルは、レベルによって変化しません。最低値が「３」、最高値が「10」、平均を「６」とし、イメージによって増減させてください。

性格が臆病だったり戦いを避ける傾向があったりするなら「低め」に、戦いで我を忘れたり誇り高かったりするなら「高め」にします。

ただし、知能が「命令による」の怪物であれば、他のステータスに関わらず、モラルは「10」となります。

攻撃データ

攻撃データは、その怪物の攻撃方法と、その命中判定の達成値、さらに威力を決定します。

攻撃名称、タイプ、射程

その怪物がどのような攻撃方法を持っているかは、重要な要素の

１つです。武器を持っているかどうか、鋭い牙を持つのか、何かを飛ばしたり投げつけたりするのかなどを、自由に設定してください。

武器を持っているのなら、その「タイプ」を決定します。近接武器ならば「近接」、弓矢ならば「弩弓」などとタイプに記し、その射程を決めます。

近接武器ならば、射程は基本的に「なし」になりますが、手に持っている武器であるならば「投擲適用」があるかどうかを考えます。もし投擲できるのであれば、基本の射程である「10ｍ」を記しておきます。簡単には手放せない、爪や牙などの武器であれば「なし」と記します。遠隔武器ならば、その「射程」を適用してください。

達成値

攻撃による命中判定の達成値は、その怪物が武器や肉体の部位を用いた直接的な攻撃手段を得意としているかどうかで、平均値から変更するかどうかを決定します。

- **強化するイメージ**：「軽い武器」「巧み」「複雑なモーション」
- **弱体化するイメージ**：「重い武器」「大振り」「単純なモーション」

威力／属性

攻撃の威力は、他の数値よりも、強化や弱体化による変更幅を大きくしても問題ありません。このため、強化、弱体化ともに±３段階まで行えます。ただし、強化（弱体化）させた場合は、他のステータスを弱体化（強化）させなければならない事に変わりはありません。

属性は、武器や攻撃方法の形状から「刺」「斬」「殴」のいずれかを選びます。

- **強化するイメージ**：「重い武器」「巨大」「鋭利」
- **弱体化するイメージ**：「軽い武器」「小さく細い」「なまくら」
- **斬属性**：刃を持つ武器や大きな爪、薄い形状のものなど
- **刺属性**：細い剣や鋭い牙、爪、とがった形状のものなど
- **殴属性**：拳や打撃武器、丸みを帯びた形状のものなど

複数の攻撃方法を持つ怪物

怪物の中には、複数の攻撃方法を持つものもいます。そうした怪物を作成する場合、攻撃方法はそれぞれ、攻撃の手段、射程、タイプ、達成値、威力、属性などを変更し、バリエーションを持たせましょう。例えば、攻撃方法Ａは命中判定の達成値を高く設定したのなら、攻撃方法Ｂは命中判定の達成値は低くして、威力を高めるというふうにです。あるいは、人型の怪物であれば、近接武器と遠隔武器それぞれの攻撃方法を持っていても良いでしょう。また、竜のような怪物であれば、牙と爪、尻尾などの攻撃方法が考えられます。

これらの攻撃方法は、１回の手番では、いずれか１つしか使えません。同時に複数の攻撃方法を使わせたい場合、「おすすめの特殊能力」の「２回攻撃」（⇒５３９頁）の欄を参照してください。

防御データ

防御データは、回避判定の達成値と、盾受けを行えるかどうか（及び、行えるなら盾受け判定の達成値と盾受け値）、さらに装甲値を決定します。

回避

攻撃を回避する値です。基本は平均値のままで構いません。

- **強化するイメージ**：「すばしっこい」「小型」「巧み」
- **弱体化するイメージ**：「鈍重」「大型」「硬い」

盾受けと盾受け値

まず、その怪物のイメージから、盾受けを行えるかどうかを決定します。防具としての盾を持つ場合もあれば、身体の一部を盾のように使って、急所への攻撃を避けるものとして使う事もあります。

怪物に、盾受けと盾受け値を持たせる場合、盾受けの達成値は「回避判定の達成値＋３」、盾受け値は「怪物のレベルの半分」とするのが妥当です。この時、回避を強化（弱体化）していれば、盾受けの達成値も影響を受けます。

盾受けと盾受け値を１段階強化する場合は、「回避と、怪物のレベル」を１セットで１段階強化したものとして扱います。このため、他のステータスを１つ、１段階弱体化させるだけで構いません。

装甲値と名称

装甲値は平均値をそのまま採用します。名称はその怪物の身体が何に護られているかの名称ですので、自由に決めて構いません。

装甲値の強化と弱体化は、レベルの上下を参照するのではなく、単純に強化段階そのままの値だけ、装甲値を増加（もしくは減少）させます。装甲値が０以下になるような弱体化は行えません。

強化するイメージ：「堅い」「毛深い」「鈍い」

弱体化するイメージ：「すばしっこい」「薄い」「脆い」

支援効果

支援効果は、「ボス」を強化するためのものです。ただし、「ボス」に支援効果を与えると、その怪物自身は主行動を費やしたものとして扱われるため、主行動を必要とする攻撃や特殊能力の使用はできなくなります。

また、その怪物を「ボス」として登場させる場合には、支援効果はを使用する機会はないでしょう。

支援効果は、基本ルールブックや本書に掲載されている他の「同じレベルの怪物」から、イメージに近いものを採用してください。

特殊能力

特殊能力は、怪物のイメージを最も具体化するステータスです。その怪物がどのような行動を取るのか、脅威となるのは何かを表します。

しかし、『ゴブリンスレイヤーＴＲＰＧ』の怪物が持つ特殊能力は多岐にわたるため、包括的に解説をする事は難しく、すべてを詳細に解説する事はできません。

ここでは、作成する怪物に持たせる際に、特に説明を必要とする

特殊能力について解説します。

そのため、ここに掲載されていないからといって、その特殊能力を持たせる事ができないわけではありません。基本ルールブックや本書に掲載されている怪物が持っている特殊能力は、どんなものであっても、作成しようとしている怪物に持たせる事ができます。

怪物が持つ特殊能力の数

怪物が特殊能力を持つ場合、基本的には「怪物のレベル－１」個としてください。

この制限を超えて特殊能力を持たせる場合は、特殊能力１つ増やすごとに、１段階強化したものと扱います。逆に、特殊能力の数を減らす事で、弱体化したものとして扱う事もできます。

このため、特殊能力の増減によって、他の数値を強化（弱体化）しても構いません。極端な話として、特殊能力をまったく持たないが、攻撃や防御のための数値がとても高い怪物を作成する事もできます。

⚜ 分類による特殊能力

怪物は、その分類ごとに決まった特殊能力を持っています。分類ごとの特殊能力については、次の表を参照してください。

この分類ごとの特殊能力は、上記で解説した「怪物が持つ特殊能力の数」には含みません。

分類ごとの特殊能力

分類	持っている特殊能力
小鬼（ゴブリン）	技能【暗視（初歩）】
巨人	「巨大」／近接距離や移動妨害が可能な距離が10mとして扱う。
動植物	技能【暗視（初歩）】
恐竜	「信仰対象」／祖竜術に対する呪文抵抗力に+4され、怪物知識判定には竜司祭以外の呪文遣い系職業のレベルが適用できない。 「寒さに弱い」／水属性の効果や、寒さに抵抗するための判定に－2のペナルティを受ける。
精霊	「魔法視覚」／視覚に関する不利な効果を受けない。

分類	持っている特殊能力
アンデッド	「完全耐性（毒、病気、精神）」／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。
	「魔法視覚」／視覚に関する不利な効果を受けない。
デーモン	技能【暗視（初歩）】
魔法生物	「完全耐性（毒、病気、精神）」／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。
	「魔法視覚」／視覚に関する不利な効果を受けない。
悪党	なし

特殊能力「ボス」（統率者ｎ）

他の怪物からの支援効果を得たい場合、この能力を獲得すると良いでしょう。統率できる数（ｎ）は、「怪物のレベルの半分」が基本ですが、より多くの配下を統率できる怪物も存在します。

・**強化するイメージ**：「王」「カリスマ」「恐怖を煽る」

・**弱体化するイメージ**：「限られた精鋭」「孤高」「卑怯」

特殊能力「群れ」

その怪物を複数作成する場合に、有用な特殊能力です。先述の特殊能力「ボス」とは、同時に獲得できない事に注意してください。

原則として、同じ「名称」の怪物からしか支援効果を受けられません。このため、このルールで作成した怪物に対しては、同じく、このルールで作成した怪物からしか支援効果は得られないものと考えてください。

呪文を使用できる特殊能力

その怪物が呪文を使用する場合、「呪文系統」「呪文行使判定の達成値」「呪文使用回数」「使用可能な呪文」を決めなければいけません。

・**呪文系統**：「真言呪文」、「奇跡」、「祖竜術」、「精霊術」、「死霊術」から自由に選んでください。レベルは、「怪物のレベル」と同じです。

・**呪文行使判定の達成値**：その怪物が呪文を使用した際の呪文行使判定の達成値です。数値は、「レベル別怪物データ平均値」（⇒５２８

頁）にある「特殊能力の達成値」と同じです。

・呪文使用回数：その怪物が呪文を使用できる回数です。呪文使用回数は、「レベルの３分の１」回です。

・使用可能な呪文：その怪物が習得している呪文です。呪文の「難易度」が「呪文行使判定の達成値」以下である呪文の中から、好きなものを選んでください。怪物が習得している呪文の数は、「怪物のレベル」個です。

どんな呪文を使うのか？

呪文を使用する怪物を作成する場合、その怪物が使用できる呪文を習得させておかなくてはなりません。

どんな呪文を習得させるかは、その怪物のイメージによって異なります。例えば、火山に棲む怪物なら《火矢》（⇒基本316、360頁）や《火球》（⇒基本316頁）など、「属性：火」を持つ呪文が相応しいでしょう。逆に、雪原に棲む怪物なら《吹雪》（⇒基本319、362頁）や《寒気》（⇒283頁）が相応しく感じるのではないでしょうか？

また、どんなふうに戦うかも、呪文を習得させる場合には大切な判断基準になります。

例えば、《火矢》や《石弾》（⇒基本355頁）、《聖撃》（⇒基本331頁）、《火葬》（⇒278頁）のような単体を対象とする攻撃呪文を使って、ゴリ押しするのがもっともわかりやすい戦い方です。少し戦術の幅を広げるなら《火球》や《稲妻》（⇒基本323頁）、《吹雪》、《寒気》、《鎌鼬》（⇒246頁）、《骨槍》（⇒286頁）などの広い範囲を攻撃できる呪文を習得させましょう。これらの攻撃呪文の多くは、抵抗されても最低限のダメージを与えられるため、使いどころに困る事はないはずです。

あるいは、「《魔霧》（⇒基本321頁）などで敵の視界を遮りつつ、自分は『魔法視覚』や『音波視覚』で一方的に攻撃する」、「《粘糸》（⇒基本308頁）や《捕縛》（⇒基本363頁）、《地縛》（⇒272頁）などで行動を封じてから、『炎のブレス』や遠隔攻撃などで遠くから攻撃してくる」などのひと捻りした戦い方をしてくる怪物もいるでしょう。

他にも、《竜翼》（⇒基本348頁）や《竜顎》（⇒245頁）、《異形》（⇒288頁）などで身体の一部を変形させて意表を突いてくる怪物もいれば、《力与》（⇒基本300頁）や《火与》（⇒基本300頁）、《小癒》（⇒基

本328、347頁）などで味方を支援＆回復する怪物もいるはずです。また、「《分身》（⇒基本297頁、改訂データは159頁）で分身して、『2回攻撃』を仕掛けてくる」怪物は厄介な相手になるでしょう。
　このように、その怪物の特徴や戦い方を想像して、習得させる呪文を選んでください。

特別な移動手段を持たせる特殊能力

　怪物が空を飛ぶ場合は特殊能力「飛行」を得ます。同様に、水中や雪原などを移動できるなら「水中適応」「雪原適応」などの特殊能力を得ます。

飛行：翼や羽根を持つなど、空を飛んだり浮遊したりできる怪物が持ちます。「飛行」（⇒129頁）している場合、「飛行」を持たないキャラクターによる移動妨害を無視します。

水中適応：鰓や鰭を持つなど、水中でも自由に行動できる怪物が持ちます。水中の移動と滞在に制限を受けません。

雪原適性：暖かい体毛などを持ち、雪に閉ざされた寒冷な土地でも自由に行動できる怪物が持ちます。雪原の移動と滞在に制限を受けません。

特殊能力を組み合わせる

　これら以外の特殊能力を持たせたい場合は、基本ルールブックや本書に掲載されている怪物の中から、よりイメージの近い怪物のデータを参照して、その特殊能力の一部を習得させると良いでしょう。
　ただし、特殊能力の数が規定数を超えないように注意してください。また、後述の「おすすめの特殊能力」も参考にしてください。

オリジナルの特殊能力を考える

　作成する怪物には、GMが考えたオリジナルの特殊能力を持たせても構いません。むしろ、アイデアがあるなら、ぜひ持たせたいところでしょう。

特殊能力を使用、適用した場合の処理などは、自身が把握できる範疇で、あまり煩雑にならないように注意して作成するようにしましょう。特殊能力が判定を伴う場合、達成値は「レベル別怪物データ平均値」（⇒528頁）にある「特殊能力の達成値」を参照してください。

おすすめの特殊能力

次に、おすすめの特殊能力を紹介します。

１d6して、出目に対応する３つの特殊能力から好きな特殊能力を選んでも構いません。「出目０」の「ボス」「群れ」「呪文系統」は、その怪物の役割に応じて持たせましょう。

おすすめの特殊能力

0	「ボス」（統率者n）／詳細は、基本ルールブック26、215、572頁。
	「群れ」／同じ名称の怪物1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。
	「呪文系統」／特殊能力の達成値／「怪物のレベル」と同じレベルで、「呪文系統」を使用できる。詳細は535頁。
1	技能【暗視（初歩）】（⇒基本292頁）
	「魔法視覚」／視覚に関する不利な効果を受けない。
	「音波視覚」／視覚に関する不利な効果を受けない。ただし、聴覚に関する不利な効果への抵抗系判定には−2される。
2	「擬態」／特殊能力の達成値／この怪物が動かない場合、何らかの危険性がない物体に見える。この怪物を初めて見た時に第六感判定（知力反射）（⇒基本161頁）に失敗すると、この怪物が何らかの行動を行うまで察知できないため、不意打ち（⇒基本172頁）を受ける。
	「待ち受ける」／特殊能力の達成値／壁や天井、物陰などに隠れて、不意打ちを狙う。この怪物が現れた時に第六感判定（知力反射）（⇒基本161頁）に失敗した者は、1ラウンド目は行動できない。
	「機先」／1ラウンド目の先制力だけ+「怪物のレベルの半分」する。
3	技能【超跳躍（初歩）】（⇒64頁）
	「飛行」／「飛行」（⇒129頁）できないキャラクターによる移動妨害を無視する。
	「水中適性」／水中の移動と滞在に制限を受けない。

4	「2回行動」／2回行動できる。主行動を費やさなくてはならない行動を好きな組み合わせで、2回まで実行できる。ただし、呪文や特殊能力は1回ずつしか使えない。対象は同じでもよいし、別々でもよい。
	「連打」／近接攻撃を2回行う。同じ対象を2回攻撃しても、別々の対象を攻撃してもよい。
	「体崩し」／特殊能力の達成値／この怪物の近接攻撃が命中した対象は、体力抵抗判定（体力反射）（⇒基本148頁）を行う。失敗すると「転倒」（⇒120頁）する。
5	「毒」／特殊能力の達成値／この怪物の近接攻撃で1点以上負傷した対象は体力抵抗判定（体力反射）（⇒基本148頁）を行い、失敗すると即座に生命力が「1d3」点減少する。この効果は、毒属性として扱う。
	「薙ぎ払い」／近接攻撃は5m内の任意の「対象：すべて」に行える。
	「炎のブレス」／特殊能力の達成値／射程：5m／主行動で使用する。体力抵抗判定（体力反射）（⇒基本148頁）に失敗した任意の「対象1体」は「2d6」点の火属性のダメージを受ける。抵抗に成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になる。「炎のブレス」以外にも「雷のブレス（風属性）」や「氷のブレス（水属性）」、「毒のブレス（毒属性）」のように属性を変更しても構いません。
6	「完全耐性（毒、病気、精神）」／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。
	「矢逸らし」／投擲、弩弓から受ける攻撃の回避判定に+4する。
	「再生」／ラウンド終了時、負傷数が「怪物のレベル」点回復する。

パーソナリティの決定

　特殊能力まで決定したら、その怪物の名称、生息地、立場、ＰＣとの関わりなどを決めていきます。これはその怪物を登場させるシナリオの内容や、ＰＣたちの立場などによっても変化するでしょう。できるだけドラマチックに、良い意味で印象に残るような登場を演出しましょう。

　こうした怪物を自ら作成する場合、背景設定などを詳しく決めていく事は楽しい作業です。しかし、そのすべてをＰＣたちに理解してもらう必要はありませんし、理解させようとしてたくさんの情報を一気に提供したり、イベントを強制したりはしないようにしましょう。

むしろ、シナリオの進行の妨げとならないよう、登場時の衝撃を失わないうちに、戦闘などに移行したほうが良い結果となります。

怪物データの完成

パーソナリティを決定したら、いったんすべての項目や数値について、きちんと設定されているかを確認してください。

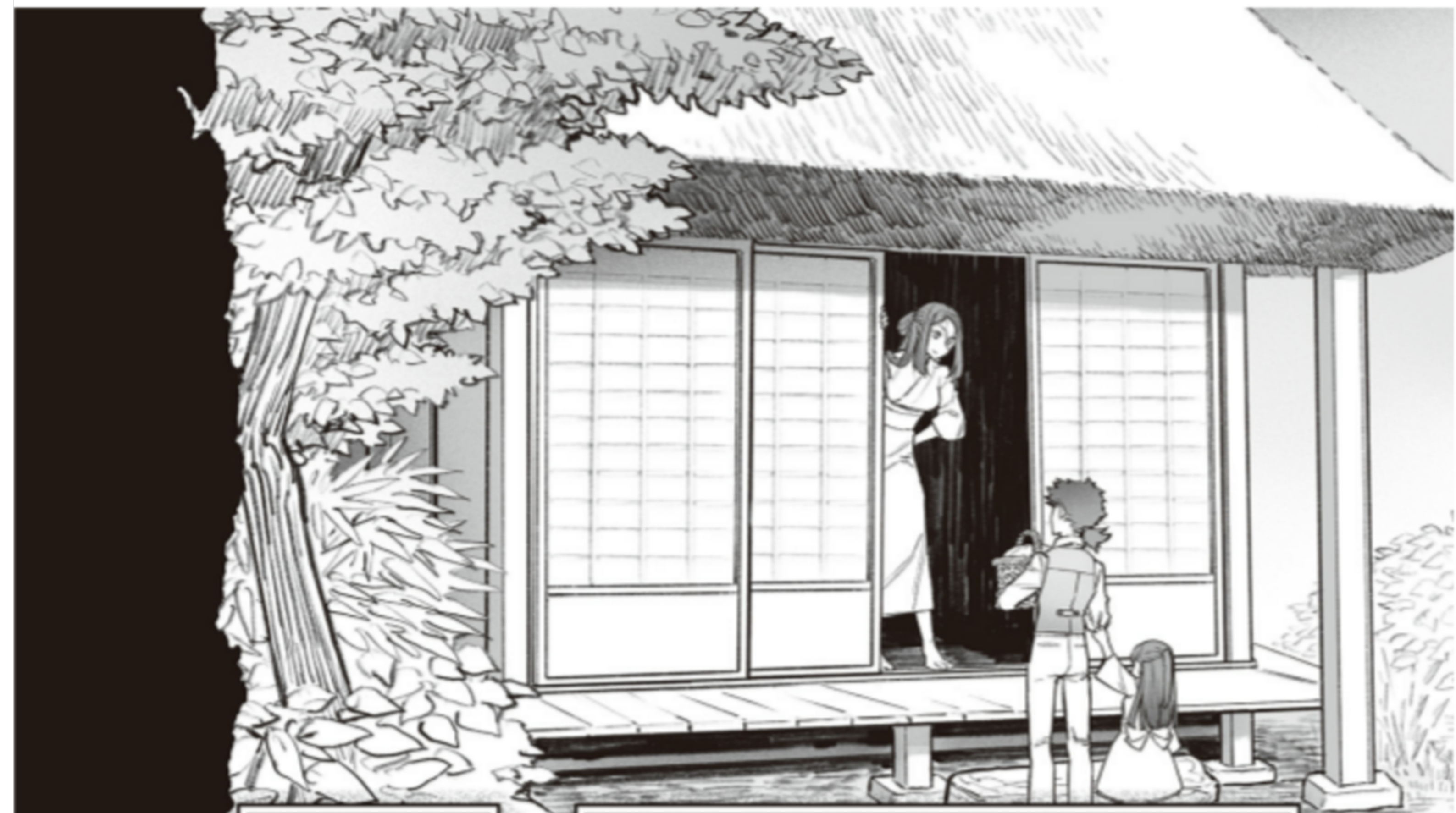
すべての項目や数値が設定されていれば、怪物は完成です。後は、シナリオに登場させ、PCたちにその力を存分に見せつけるのみです。

楽しくなくなる怪物データはダメ

怪物データを作成する目的は、常に「オリジナルの怪物によって新鮮な環境や戦闘シチュエーションを用意し、プレイヤーとGMがゲームを楽しむ」ためであるべきです。

バランスが取れておらず、とりわけ強力すぎる怪物は、登場させるだけでプレイヤーの意欲を削ぎ、シナリオそのものをつまらないものにしてしまう恐れがあります。

作成した怪物を登場させる時は、「その怪物にどのような役割を持たせるか？」、「その怪物がどのようにPCを窮地に陥れ、危機感を煽るか？」、そして、「最後にはPCたちにどのように倒されるべきか？」までを想定して、その姿やイメージを作成するようにしてください。



第6章　怪物

————随分と、懐かしい夢を見たなァ。

顔に乗った綴じ本、兵器譜(アイテムコレクション)を払いのけ、身を起こす。

薄暗い部屋。漂う酒と薬の香り。外の風の音。終(つい)の棲家(すみか)と定めた、小さな庵(いおり)だ。

——わかりかけてた事は、結局、わかンないまま、か。

死に打ち勝つ事はできそうにもない。これ以上進むには、足が萎(な)えてしまった。

村の衆は町外れに居を構えた彼女を訝(いぶか)しみ、暮らし向きが良いわけでもない。

日に日に胸の奥を蝕(むしば)む影は大きくなる。首を絞められているように、息が辛い。

この世において何よりも強大な、抗(あらが)えぬ怪物は、まさに死そのものであろう。

死神は全てに平等で優しい神であるけれど——死は、やはり、恐ろしかった。

だけれども、面白いと思う事はあった。

近所の子供が、まったくどうしたわけか、棒振りを興味深く覗き見ていたのだ。

戯(たわむ)れに手ほどきすると、ひどく熱心で、ひたむきで——涙が出るほどに笑った。

何処(どこ)へ行っても、やる事は変わらない。

やる事が同じなら、何処であっても同じこと。

だから、良いか、と思った。これで良い。これが良い。

なに、己(おのれ)が死に打ち勝てぬなんて事は、最初から知っていたではないか。

であれば——打ち勝てる者へと、それを託して行けば良いだけの話だ。

——どこまで行くのか見れないのは、チョイとばかし悔しいけどねェ……。

表から彼女を呼ばわる声がする。覗き見ると、棒を握った生真面目な小僧の姿。

小僧の袖(そで)をおっかなびっくり掴んでいる小娘は、村の偉いとこのお嬢さんか。

彼女ははらりと髪を解いた。湾刀をひっつかみ、小枝のように軽い体を起こす。

「さァて、センセイと呼びつつ、寝入ッてるのを起こすたァ度胸があるねェ?」

何とも、愉快であった。

本書では、数多くの新たな怪物が追加されています。GMは、これらの怪物のデータをシナリオ作りに役立ててください。

支援効果の持続時間

支援効果は、原則として「その支援効果を持つ怪物の次の手番」まで持続します。しかし、中には「ラウンド終了時まで」しか持続しないものもあります。こうした特別な支援効果については、個別に記載があります。

支援効果を使用した怪物が、次の手番までの間に倒されたり、何らかの理由で戦場からいなくなってしまった場合、その支援効果は失われます。

また、支援効果を受けたボスが「支援効果の射程」内から出てしまったとしても、その効果は持続するものとします。ただし、GMは、こうした状況が不自然だと感じるなら、冒険を開始する前に（あるいは、少なくとも最初の戦闘が始まった時点で）「ボスが『支援効果の射程』内から出てしまった場合、その支援効果は失われる」としても構いません。

怪物が持つ呪文の扱い

怪物が使用できる呪文については、たいていの場合、各怪物ごとに２～３つの呪文をあらかじめ習得させています。しかし、すでに習得させている呪文の後ろに「他２つの呪文」のように記載されている場合があります。このような場合、GMがその怪物に使わせたい呪文を「指定されている数」だけ選んで追加で習得させてください。この時、特別な記載がない限り、高位呪文は選択できません。

習得させる呪文は、シナリオを始める前に選んでおいた方が良いでしょう。そのほうが、PCたちに対しても公平だからです。しかし、シナリオの展開を想定できず、どうしても選べないという場合は、プレイヤーたちと相談して、その許可を得て、戦闘中に選ぶ事にしても構いません。または、すでに習得させている呪文だけを使用する事にしても構いません。呪文を選ぶ時は、「怪物作成ルール」の「どんな呪文を使うのか？」（⇒５３６頁）も参考にしてください。

小鬼

小鬼の毒使い（ヴェノムゴブリン）　レベル 3

生命力	15	呪文抵抗力	12(2d6+5)	分類	小鬼		
移動力	12	先制力	2d6	知能	低い	モラル	4

攻撃					
毒ナイフ	タイプ	近接	射程	10m（投擲適用）
	達成値	15(2d6+8)	威力／属性	2d6+2／斬刺

防御					
回避	13(2d6+6)	盾受け	15(2d6+8)／+2	装甲値	3(服)

支援効果	ボス1体の「命中判定、特殊能力の達成値」に+1する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者2）** **「技能【暗視（初歩）】」** **「消耗毒」**／達成値［14(2d6+7)］／毒ナイフ、または「毒を塗る」でこの効果を与えた武器での攻撃によって負傷した対象は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、「1d6」点負傷し、1点消耗する。この効果は、毒属性として扱う。 **「毒を塗る」**／自由行動で、1回の手番につき1回だけ、「近接距離」にいる味方1体の武器に「消耗毒」の能力を与える。

小鬼の中で毒の扱いにある程度長けたものです。といっても小鬼なので賢いわけではありません。そう思い込んでいるだけです。威張り散らして仲間にも毒の武器をもたせますが、解毒方法などは知りません。

小鬼神官（ゴブリンプリースト）　レベル 4

生命力	19	呪文抵抗力	15(2d6+8)	分類	小鬼		
移動力	13	先制力	2d6+1	知能	人並み	モラル	9

攻撃					
杖	タイプ	近接	射程	10m（投擲適用なし）
	達成値	16(2d6+9)	威力／属性	1d6+4／殴

防御					
回避	15(2d6+8)	盾受け	なし	装甲値	4(鎧)

支援効果	ボス1体の「呪文行使判定、呪文抵抗力」に+1する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者4）** **「技能【暗視（初歩）】」** **「防御陣形」**／+1／小鬼神官に支援効果を与えている怪物の装甲値に+1する。 **「奇跡」3レベル**／達成値［15(2d6+8)］／呪文使用回数3／《沈黙》（⇒基本324頁）、《小癒》（⇒基本328頁）、《聖撃》（⇒基本331頁）

邪神から奇跡を与えられた小鬼です。見返りがあるから信じているだけで、祈りし者とはとても言えません。というより自分こそが神だと思っているのかもしれません。威張り散らしていますが教義は知りません。

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

小鬼の乗り手（ゴブリンライダー） レベル 4

生命力	20	呪文抵抗力	13	分類	小鬼		
移動力	25	先制力	1d6+1	知能	低い	モラル	4

攻撃					
粗悪な武器	タイプ	近接	射程	10m（投擲適用）
	達成値	16	威力／属性	1d6+6／斬

防御						
回避	15	盾受け	なし	装甲値	4（鎧）

支援効果	ラウンド終了時まで、ボス1体の「移動力」に+10mする／射程：5m
特殊能力	**「技能【暗視（初歩）】」** **「チャージ」**／小鬼の乗り手が「10m以上」移動した場合、その直後の近接攻撃の威力を+3する。

騎乗の秘密を盗み出した小鬼です。狼や猪、蜘蛛なんかに乗っています。移動速度は速いのですが勢いだけで、結局のところ動物に乗っただけの小鬼です。引きずり降ろせば何の違いもありません。
「粗悪な武器1つ」を持っています。

小鬼の騎兵隊（ゴブリンリッター） レベル 5

生命力	28	呪文抵抗力	16	分類	小鬼		
移動力	25	先制力	1d6+1	知能	低い	モラル	6

攻撃					
武器	タイプ	近接	射程	10m（投擲適用）
	達成値	17	威力／属性	2d6+3／斬

防御						
回避	16	盾受け	なし	装甲値	4（鎧）

支援効果	ボス1体の「命中判定」に+1し、ラウンド終了時まで「移動力」に+5mする／射程：5m
特殊能力	**「技能【暗視（初歩）】」** **「チャージ」**／小鬼の騎兵隊が「10m以上」移動した場合、その直後の近接攻撃の威力を+3する。

見様見真似で鎧兜なんかを着込んで騎乗してみた小鬼です。威張り散らしていますが当然騎馬戦の訓練などしていないので統率も取れていませんし、ぐだぐだです。引きずり降ろせば鎧を着てるだけの小鬼です。
「武器1つ」（⇒基本573頁）を持っています。

小鬼戦車（ゴブリン・バトルワゴン）　レベル 6

生命力	60	呪文抵抗力	15(2d6+8)	分類	小鬼		
移動力	20	先制力	2d6	知能	低い	モラル	6

攻撃

武器	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用)
	達成値	19(2d6+12)	威力／属性	2d6+4／殴斬
巨大弩	タイプ	弩弓	射程	60m
	達成値	18(2d6+11)	威力／属性	1d6+8／刺

防御

回避	18(2d6+11)	盾受け	21(2d6+14)／+5	装甲値	3(鎧)

支援効果	ボス1体の「近接攻撃と遠隔攻撃の威力、装甲値」に+5、ラウンド終了時まで「移動力」に+5mする／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者5）** **「技能【暗視（初歩）】」** **「2回行動」**／武器と巨大弩の攻撃を、それぞれ1回ずつ行える。 **「戦車防護」**／支援効果をボスに与えている場合、ボスは小鬼戦車の盾受け値を使用して盾受け判定を行える。 **「蹂躙」**／達成値［18(2d6+11)］／小鬼戦車から「近接距離」にいる「対象:すべて」は、小鬼戦車の手番終了時に軽業判定（技量反射）を行う。失敗した場合、「転倒状態」（⇒120頁）になる。

小鬼があやつる大型の車両です。といっても荷車にごてごてと武器やら何やらを乗せて改造しただけの代物で、小鬼が数匹がかりで押しています。上に乗っているのは指揮官のように見えますが、そう見えるだけで特に指示を出すでもなく威張っているだけです。
「武器1つ」（⇒基本573頁）を持っています。

小鬼聖戦士（ゴブリンパラディン）　レベル 7

生命力	60	呪文抵抗力	19(2d6+12)	分類	小鬼		
移動力	16	先制力	2d6	知能	人並み	モラル	8

攻撃

武器	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用)
	達成値	20(2d6+13)	威力／属性	2d6+7／斬刺

防御

回避	18(2d6+11)	盾受け	20(2d6+13)／+4	装甲値	6(鎧)

支援効果	ボス1体の「近接攻撃と遠隔攻撃の威力、装甲値」に+5する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者2）** **「技能【暗視（初歩）】」** **「奇跡」6レベル**／達成値［19（2d6+12）］／呪文使用回数4／《小癒》（⇒基本328頁）、《聖撃》（⇒基本331頁）、他4つの呪文 **「フェイント」**／達成値［19（2d6+12）］／近接攻撃を受けた対象は、防御判定を行う前に第六感判定（知力反射）を行う。失敗した場合、「受け流し」効果を適用できず、盾受け判定も行えない。

何の間違いなのだか邪神から奇跡を授かり、我こそが英雄だと思い込んだ小鬼です。立派な武器や甲冑を身に着けたので、自分が偉いと思い込んでいます。勝つためにあれこれと考えていますが、下手な考えなので足元がお留守になっています。
「武器1つ」（⇒基本573頁）を持っています。

小鬼艦隊（ゴブリンフリート）

レベル 7

生命力	70	呪文抵抗力	18(2d6+11)	分類	小鬼		
移動力	20(水上)	先制力	2d6	知能	低い	モラル	6

攻撃

武器	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用)
	達成値	19(2d6+12)	威力／属性	4d6+6／斬
投石器	タイプ	投擲	射程	60m
	達成値	17(2d6+10)	威力／属性	5d6／殴

防御

回避	17(2d6+10)	盾受け	21(2d6+14)／+5	装甲値	4(鎧)

支援効果	ボス1体の「装甲値」に+8する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」(統率者7)** **「技能【暗視(初歩)】」** **「水上専用」**／水上しか移動できない。 **「斬&刺に強い」**／+3／「斬または刺属性」に対する装甲値に+3する。 **「3回行動」**／武器による攻撃を1回と、投石器による攻撃を2回行える。投石器の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「艦隊同乗」**／小鬼艦隊の上に「他のキャラクター5体」までを乗せる事ができる。乗っているキャラクターは、小鬼艦隊と同じ位置にいて、小鬼艦隊が移動した際に一緒に移動する(騎乗用生物と騎手と同様に扱う。上級騎乗戦闘⇒138頁)。 **「防御陣形」**／+5／小鬼艦隊に支援効果を与えているキャラクターの装甲値に+5する。 **「投石」**／投石器による攻撃は、「射程60m」内にある中心点から「半径5m」の範囲攻撃として扱う。

小鬼が操る武装船です。といっても小鬼は船を操れないので、ただ格好をつけて流されているだけです。当人たちは船に乗っただけで祈りし者どもの船と張り合えるつもりでいるので、相手をするのは面倒くさいです。
「武器1つ」(⇒基本573頁)を持っています。

小鬼の王（ゴブリンロード）

レベル 8

生命力	60	呪文抵抗力	21(2d6+14)	分類	小鬼		
移動力	15	先制力	2d6	知能	人並み	モラル	10

攻撃

武器	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用)
	達成値	22(2d6+15)	威力／属性	3d6+6／斬殴

弓	タイプ	弩弓	射程	30m
	達成値	20(2d6+13)	威力／属性	2d6+8／刺

防御

回避	21(2d6+14)	盾受け	なし	装甲値	7(鎧)

支援効果	ボス1体の「命中判定、回避判定、呪文行使判定、呪文抵抗力、近接攻撃と遠隔攻撃の威力、装甲値」に+3する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」(統率者8)** **「技能【暗視(初歩)】」** **「王の威厳」**／自身が統率している怪物の装甲値に+3する。 **「対呪装甲」**／呪文に対する装甲値に+3する。 **「抵抗陣形」**／統率している怪物の呪文抵抗力を+3する。 **「ひれ伏すべき王」**／小鬼の王が行動不能状態ではない限り、常に「半径30m」内のすべての「分類：小鬼」の怪物のモラルに+6する。 **「鼓舞」**／主行動で使用する。1ラウンドの間、自身の周囲「半径5m」以内にいるすべての「分類：小鬼」の怪物の「命中判定、近接攻撃と遠隔攻撃の威力」に+2する。 **「王の奸計」**／達成値［20(2d6+13)］／主行動で使用する。小鬼の王の周囲「半径5m」内にいるすべての「分類：小鬼」以外のキャラクターは魂魄抵抗判定(魂魄反射)を行う。失敗した対象は「呪文使用回数」を1回消費し、次のラウンドの終了時まで、「移動」とすべての「自由行動」を行えなくなる。抵抗に成功した場合は、一切の悪影響を受けない。

小鬼たちの王を自称する小鬼です。《宿命》か《偶然》か、たまさか生き延びたのを自分の実力と誤解して、他人を上手くこき使った方が生き延びれると学んだ個体です。時には百を越える小鬼を引き連れますが、まつりごとができるわけがないので、そのうち群れは瓦解して背後から刺されます。そして刺殺した者は、嬉々として自らを王と称するのです。「武器1つ」(⇒基本573頁)を持っています。

小鬼英雄（ゴブリンチャンピオン）　レベル 9

生命力	80	呪文抵抗力	21(2d6+14)	分類	小鬼		
移動力	16	先制力	2d6+2	知能	人並み	モラル	10

攻撃					
武器	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用)
	達成値	25(2d6+18)	威力／属性	4d6+10／斬刺

防御					
回避	22(2d6+15)	盾受け	25(2d6+18)／+5	装甲値	8(鎧)

支援効果	ボス1体の「命中判定、回避判定」に+5する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」(統率者4)** **「技能【暗視(初歩)】」** **「英雄の絶技」**／いずれかの判定で効力値を求める場合、効力値に+5される。 **「英雄の矜持」**／いずれかの判定で大失敗した場合、その判定を1回振り直す事ができる。振り直した後はその出目の結果に従う。この効果は1日に1回しか発揮されない。 **「鼓舞」**／1ラウンドの間、自身の周囲「半径5m」以内にいる「分類：小鬼」の怪物の「命中判定、近接攻撃と遠隔攻撃の威力」に+2する。

小鬼の英雄を自称する小鬼です。《宿命》か《偶然》か、たまさか生き延びたのを自分の実力と誤解して、手に入れた魔法の武器をぶんぶん振り回していますが、武芸に長けているわけではありません。神代から生ける森人はこれを指して「オルク」と呼ぶことがありますが、しかし神代の怪物とは大違いで、しょせんは小鬼です。実際の英雄のように自ら苦難に挑むこともないので、そのうち他の小鬼に取って代わられます。

「武器1つ」(⇒基本573頁)を持っています。

GMの判断で、小鬼英雄（ゴブリンチャンピオン）に魔法の武器を持たせても構いません。その場合、以下の特殊能力を獲得します。

> **「貫通の魔法武器」**／小鬼英雄の「近接攻撃、投擲攻撃」によるダメージは、対象の装甲値を半分として扱う。
> **「飛刀」**／魔法の武器は投擲攻撃に使用した場合、どのような状態であってもラウンド終了時に、小鬼英雄の手元に戻り、装備される。

この場合、「武器1つ」の代わりに、「魔法の武器」を持っています。「魔法の武器」は、「武器1つ」で決定した武器を「魔法の武器+1」(⇒基本392頁)に強化したものとして扱ってください。

巨人

怒れる巨人（アンガー・ジャイアント）　レベル 11

生命力	140	呪文抵抗力	29(2d6+22)	分類	巨人		
移動力	40	先制力	2d6+6	知能	人並み	モラル	7

攻撃

巨大武器	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	32(2d6+25)	威力／属性	8d6+10／斬殴

脚	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	30(2d6+23)	威力／属性	13d6／殴

防御

回避	29(2d6+22)	盾受け	なし	装甲値	13(鎧)

支援効果	ボス1体の「命中判定、近接攻撃と遠隔攻撃の威力」に+5し、ラウンド終了時まで任意の「近接攻撃、もしくは遠隔攻撃」の攻撃回数を1回増やす／射程：10m
特殊能力	**「ボス」（統率者5）** **「巨大」**／近接攻撃や移動妨害が可能な距離を「10m」として扱う。 **「孤高」**／周囲「半径5m」内に味方がいない場合、「すべての近接攻撃の威力、装甲値に+3する。 **「矢逸らし」**／「投擲、弩弓」から受ける攻撃の回避判定に+4する。 **「再生」**／ラウンド終了時、負傷数が「11」点回復する。 **「殴に強い」**／+10／殴属性に対する装甲値に+10する。 **「2回行動」**／1回の手番に、巨大武器と脚による近接攻撃を1回ずつ行える。 **「激昂」**／負傷数が「70以上」になった場合、巨大武器と脚による威力に+10される。 **「薙ぎ払い」**／巨大武器による近接攻撃は、「10m」内の「対象：すべて」に行える。 **「衝撃波」**／脚の近接攻撃では、防御判定時、回避または受け流しに成功しても半分のダメージを受ける。

木々を上回る大きさを持つ巨人です。なんだかむしゃくしゃしているらしく、足元をうろちょろする小さい奴らが気に入らないようです。単純な攻撃ですがスケールが大きいので、避けようと思って避けれるものでもないようです。
「巨大な武器（銀貨50枚で売却できる。PCは使用できない。所持していると移動力−4）1つ」を持っています。

動植物

大蛞蝓（ジャイアントスラッグ）

レベル 1

生命力	11	呪文抵抗力	9	分類	動植物		
移動力	8	先制力	1d6−1	知能	本能のまま	モラル	7

攻撃	なし	タイプ	−	射程	−
		達成値	−	威力／属性	−

防御	回避	8	盾受け	なし	装甲値	0(皮膜)

支援効果	ボス1体の「命中判定、装甲値」に+1する／射程：5m
特殊能力	**「技能【暗視(初歩)】」** **「毒無効」**／毒属性によるダメージや効果を一切受けない。 **「待ち受ける」**／達成値［10（2d6+3）］／壁や天井に張り付き、不意打ちを狙う。「対象1体」は戦闘開始前に不意打ち判定（⇒基本172頁）を行い、失敗した場合、対象は大蛞蝓から不意打ちされる。大蛞蝓は不意打ちした相手に対しては、必ず「まとわりつき」を行う。不意打ちの際の「まとわりつき」に対し、対象は回避判定に−4される。 **「まとわりつき」**／達成値［12(2d6+5)］／主行動で使用する。「5m」内の「対象1体」は、回避判定(技量反射)を行う。失敗した対象は、「まとわりつき状態」になる。「まとわりつき状態」の対象は、「体力点と技量点を用いるすべての判定」に−1の修正を受け、ラウンド終了時に「2」点負傷する。大蛞蝓は、自身がすでに「まとわりつき状態」にしている対象がいるならば、自身の主行動を費やして「まとわりつき状態」を維持し続ける。「まとわりつき状態」になっている対象は、自身の手番に主行動を費やし、「目標値：特殊能力の達成値」とした脱出判定(体力集中)を成功させる事で、「まとわりつき状態」を解除できる。「まとわりつき状態」は大蛞蝓が行動不能状態になる事でも解除される。

体長が只人の数倍近くにまで成長した巨大なナメクジです。動きは遅いですが相手に伸し掛かり、押し潰しながら捕食します。かの偉大な蛮人が若かりし頃に廃墟の都で出会ったとされますが、正伝に記録されていない異説です。

小毒蛇（ポイズンスネーク）

レベル 1

生命力	9	呪文抵抗力	10	分類	動植物		
移動力	9	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	5

攻撃					
牙	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	11	威力／属性	1d3／刺

防御					
回避	9	盾受け	なし	装甲値	1(鱗)

支援効果	ボス1体の「近接攻撃と遠隔攻撃の威力、呪文抵抗力」に+1する／射程：5m
特殊能力	**「技能【暗視(初歩)】」** **「毒牙」**／達成値［10(2d6+3)］／牙の攻撃が命中して「1」点以上負傷したキャラクターは、体力抵抗判定(体力反射)を行う。失敗した場合、「蛇毒(毒属性)」を受け、1点消耗する。さらに、1時間ごとに同様の判定を行い、失敗するごとに1点消耗する。いずれかの段階で成功した場合は「蛇毒」が治癒し、以降、この効果は失われる。この効果は毒属性として扱う。

小さく細長い蛇です。可愛らしいともいえる大きさですが、自衛のために外敵を噛むことがあり、倦怠感を得る毒を受ける事があります。

回転草（タンブルウィード）

レベル 1

生命力	13	呪文抵抗力	9	分類	動植物		
移動力	13	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	5

攻撃					
なし	タイプ	−	射程	−
	達成値	−	威力／属性	−／−

防御					
回避	11	盾受け	なし	装甲値	1(草)

支援効果	ボス1体の「近接攻撃と遠隔攻撃の威力」に+1する／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「刺に強い」**／+3／刺属性に対する装甲値に+3する。 **「燃える草」**／回転草が火属性で「1」点以上ダメージを受けた場合、激しく燃え上がり、以降の主行動で「燃える体当たり」が使用できるようになり、ラウンド終了時ごとに回転草が「5」点負傷する。 **「燃える体当たり」**／達成値［12(2d6+5)］／燃え上がった後、主行動で「射程:5m」内の「対象1体」に体当たりする。対象は回避判定（技量反射）を行う。失敗すると、対象は「2d6」点の火属性のダメージを受ける。成功すると一切の効果を受けない。

草原や広野をごろごろと転げ回っている草です。
一見して枯れ草が絡まっただけに見えますが、これはそういった生態の植物なのです。
ごく稀に回転草の大群が街道を塞ぐ程度で、特に何かしてくるわけでもありません。
冒険者が決闘する時なんかに転がってくると風情があるとか、その程度のものでしょう。
問題は、乾燥のあまりこの回転草が自然発火してしまった時です。
風にのって猛烈な速度で突っ込んでくる火の玉なんて、まさに《火球》そのもの。
迂闊にぶつかったりしないよう、気をつけて避けるべきです。

砂海鰯魚（サンドマンタ）

レベル 2

生命力	22	呪文抵抗力	11	分類	動植物		
移動力	15(飛行)	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	5

攻撃				
体当たり	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	12	威力／属性	1d3+2／殴

防御	回避	12	盾受け	なし	装甲値	2(鱗)

支援効果	ボス1体に「砂上適応」を与える／射程：5m
特殊能力	**「技能【暗視（初歩）】」** **「飛行」**／「飛行」(⇒129頁)できないキャラクターによる移動妨害を無視する。 **「砂上適応」**／砂上での移動と滞在に制限を受けない。 **「炎無効」**／火属性によるダメージとあらゆる不利な効果を受けない。

砂の海を泳ぐように移動する巨大なエイです。全身を甲羅で覆っていて、砂上を跳ねる際はヒレを翼のように広げて滑空し、その大きさは小さな家ほどのものから山のようなものまで千差万別です。肉は美味で、油茹でという調理法が好まれますが、漁は困難です。

錆喰い（ラストイーター）

レベル 2

生命力	18	呪文抵抗力	13	分類	動植物		
移動力	9	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	5

攻撃				
口	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	11	威力／属性	1d6／殴

防御	回避	10	盾受け	なし	装甲値	4(外殻)

支援効果	ボス1体の「呪文抵抗力」に+2する／射程：5m
特殊能力	**「技能【暗視（初歩）】」** **「錆化のブレス」**／達成値［13(2d6+6)］／射程：10m／「対象1体」は体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗すると、物質属性による「1d6」点のダメージを受け、「武器の威力」と「鎧の装甲値」が−1され、「破損状態」(⇒130頁)になる。この効果は−3まで累積する。ただし、この効果は「金属」以外の装備品や「魔法の武器、鎧、盾」には効かない。

金属を食らう大型の甲虫です。といってもただの金属を食べたりはしません。
彼らが好むのは赤く錆びた金属ばかりで、そういう意味では無害な生き物の一つです。
ですが下手に刺激したり、目をつけられてしまうと叶いません。
錆喰いたちは口から酸性のガスを吐き出し、みるみる金属を錆びさせてしまうのです。
幸いこの錆は多少時間をかけて擦ればすぐに剥がれる代物ですが、錆喰いにとっては餌です。
錆喰いを侮って装備ごと丸かじりにされた冒険者の話は、ちらほらと伝わっています。
あるいは錆喰いに喰われた装備を取り戻そうとして、他の怪物に襲われた冒険者なんかも。
危険を冒すからの冒険者ですが、無用なリスクと錆喰いは避けるべきでしょう。

巨大蝙蝠（ジャイアントバット）

レベル 3

生命力	14	呪文抵抗力	13	分類	動植物		
移動力	25(飛行)	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	5

攻撃				
牙	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	14	威力／属性	1d6+2／刺

防御					
回避	14	盾受け	なし	装甲値	2(皮膚)

支援効果	ボス1体の「命中判定」と、「次ラウンドの先制力」に+1する／射程：10m
特殊能力	**「音波視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。ただし、聴覚に関する不利な効果への抵抗判定には−2される。 **「音波攪乱」**／[13(2d6+6)]／主行動で使用する。「10m」内の「対象1体」に可聴域外の音波を浴びせ、感覚を狂わせる。対象は体力抵抗判定（体力反射）に失敗すると、ラウンド終了時まで「知力点と技量点を用いるすべての判定」に−1する。

怪鳥か外套を広げた只人かと見まごうほどに巨大な蝙蝠です。鳴き声は只人たちの可聴域を超えて発されており、敏感なものは聞くだけで耳鳴りや平衡感覚のズレなどを感じます。

巨大粘菌（ヒュージスライム）

レベル 3

生命力	40	呪文抵抗力	16	分類	動植物		
移動力	5	先制力	1d6−1	知能	本能のまま	モラル	10

攻撃				
押し潰す	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	13	威力／属性	2d6+2／殴

防御					
回避	10	盾受け	なし	装甲値	0(皮膚)

支援効果	ボス1体に特殊能力「対呪装甲」を与える／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「柔らかい身体」**／殴属性によるダメージに対する装甲値に+3する。 **「対呪装甲」**／呪文によるダメージに対する装甲値に+3する。 **「待ち受ける」**／達成値[10(2d6+3)]／壁や天井に張り付き、不意打ちを狙う。「対象1体」は戦闘開始前に不意打ち判定(⇒基本172頁)を行い、失敗した場合、対象は巨大粘菌から不意打ちされる。巨大粘菌は不意打ちした相手に対しては、必ず「粘りつく」を行う。不意打ちの際の「粘りつく」に対し、対象は回避判定に−4される。 **「粘りつく」**／達成値[13(2d6+6)]／押し潰すの対象と、その周囲「半径5m」内にいるすべてのキャラクターは、軽業判定(技量反射)を行う。失敗したキャラクターは「転倒状態」(⇒120頁)、かつ「拘束状態」(⇒108頁)になる。以後、この特殊能力で「拘束状態」にある間、巨大粘菌の手番終了時に1点消耗する。この特殊能力で「拘束状態」にあるキャラクターは、自身の手番に主行動を費やす事で、「この特殊能力の達成値」を受動側として、脱出判定(体力集中)による「達成値の較べ合い」(⇒基本132頁)を行う事ができ、勝利すると「拘束状態」を解除できる。この特殊能力による「拘束状態」が解除されるまでの間、これらのキャラクターは「転倒状態」を解除できない。

小さな山ほどにも巨大な粘菌です。微動だにしないときは只の丘や小山と見間違えることもあり、迂闊に腰を下ろして休んだ獲物を飲み込んで、時間をかけてじっくりと捕食します。複数の粘菌が集まってできた粘菌の王だとか言う者もいますが、眉唾でしょう。

呪侮呪撫（ジュブジュブ）

レベル 3

生命力	26	呪文抵抗力	13	分類	動植物		
移動力	25(飛行)	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	6

攻撃				
嘴	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	14	威力／属性	1d6+1／刺

防御					
回避	13	盾受け	なし	装甲値	2(体毛)

支援効果	ラウンド終了時まで、ボス1体の「移動力」を+5mする／射程：5m
特殊能力	**「技能【暗視(初歩)】」** **「飛行」**／「飛行」(⇒129頁)できないキャラクターによる移動妨害を無視する。 **「俊敏」**／遠隔攻撃に対する回避判定に+2する。 **「夜鷹の呪詛」**／達成値[14(2d6+7)]／射程:10m／主行動で使用する。「射程」内の「対象1体」は魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した場合、次の手番に移動と主行動を行えなくなる。

夜鷹（ウィップアーウィル）とも呼ばれる夜に鳴く鳥の一種です。
魂を咥えて何処へともなく運び去ってしまうとされ、瀕死の者の吐息に合わせて囀ります。
その鳴き声は悪魔の笑い声めいて不気味ですが、魂を奪えないと落胆して鳴きやみます。
真偽は不明ですがその声には呪詛じみたものが宿ると言われ、不吉な存在とされています。

大百足（ジャイアントセンチピード）

レベル 4

生命力	28	呪文抵抗力	13	分類	動植物		
移動力	13	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	5

攻撃				
牙	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	16	威力／属性	2d6／刺

防御					
回避	14	盾受け	なし	装甲値	5(外殻)

支援効果	ボス1体の装甲値に+3する／射程：5m
特殊能力	**「技能【暗視(初歩)】」** **「刺に強い」**／+3／刺属性によるダメージに対する装甲値に+3する。 **「毒の牙」**／達成値[15(2d6+8)]／牙の攻撃が命中した対象は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、「1d6」点負傷し、1点消耗する。この効果は、毒属性として扱う。

山を鉢巻きには少し足りない……というと大げさですが、木々を軽々と超える巨大なムカデです。牙から滴る体液は、ほかの生物にとっての毒になります。
洞窟や暗渠などの狭い場所、いにしえの迷宮（ダンジョン）の周辺に潜み、獲物を待ち受けています。

灰色熊（グリズリー）

レベル 4

生命力	26	呪文抵抗力	13	分類	動植物		
移動力	16	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	6

攻撃					
	爪	タイプ	近接	射程	なし
		達成値	15	威力／属性	1d6+5／殴

防御	回避	15	盾受け	なし	装甲値	3(体毛)

支援効果	ボス1体の「装甲値」に+3する／射程：5m
特殊能力	**「技能【暗視(初歩)】」** **「激昂」**／負傷数が「14以上」になった場合、爪と「ベアハッグ」によるダメージが+3される。 **「ベアハッグ」**／[15(2d6+8)]／射程：近接／主行動で使用する。「特殊能力「巨大」を持っていない対象1体」は回避判定(技量反射)を行う。失敗した場合、組み付かれて「拘束状態」(⇒108頁)となる。灰色熊によって「拘束状態」となっているキャラクターは、ラウンド終了時ごとに、自動的に「3d6」点の殴属性のダメージを受ける。灰色熊はいったん対象を組み付きによる「拘束状態」にすると、以降は対象が「拘束状態」を解除するまでは毎ラウンド、主行動を費やして組み付き続けて「拘束状態」を自動的に継続する。「拘束状態」になっている対象は、自身の手番に主行動を費やす事で、「この特殊能力の達成値」を受動側として、脱出判定(体力集中)による「達成値の較べ合い」(⇒基本132頁)を行う事ができ、勝利すると組み付きから抜け出して「拘束状態」を解除できる。灰色熊は「ベアハッグ」で組み付いて「拘束状態」にしている対象がいる間、他の対象に対して「ベアハッグ」を実行できず、移動できず、他の動作を行えない。

灰色の毛並みを持つ熊です。「恐ろしきもの」と呼ばれる事もある強大な存在で、積極的に人を襲う事はありませんが、ひとたび獲物や敵と目されると容赦がありません。何を勘違いしたのか心優しい生き物と思い込み、仲良くなろうとして食い殺される者もいます。

黒粘菌（ブラックスライム）

レベル 5

生命力	50	呪文抵抗力	18	分類	動植物		
移動力	20	先制力	1d6−1	知能	本能のまま	モラル	8

攻撃					
	なし	タイプ	−	射程	−
		達成値	−	威力／属性	−

防御	回避	13	盾受け	なし	装甲値	0(皮膜)

支援効果	ボス1体の「命中判定」に+3する／射程：5m
特殊能力	**「技能【暗視(初歩)】」** **「柔らかい身体」**／殴属性によるダメージに対する装甲値に+3する。 **「対呪装甲」**／呪文によるダメージに対する装甲値に+3する。 **「毒無効」**／毒属性によるダメージとあらゆる不利な効果を受けない。 **「待ち受ける」**／達成値［15(2d6+8)］／壁や天井に張り付き、不意打ちを狙う。「対象1体」は戦闘開始前に不意打ち判定（⇒基本172頁）を行い、失敗した場合、対象は黒粘菌から不意打ちされる。黒粘菌は不意打ちした相手に対しては、必ず「取り込み」を行う。不意打ちの際の「取り込み」に対し、対象は回避判定に−4される。 **「黒霧のブレス」**／達成値［18(2d6+11)］／射程：10m／「射程」内の「対象1体」は、体力抵抗判定(体力反射)に失敗すると、「3d6」点の毒属性のダメージを受ける。このダメージは装甲値で軽減できない。さらに、一時的に視覚を失うため、以後「1時間」の間、「相手や対象物を視認しなければならない判定」に−6のペナルティを受ける。視覚を失う効果は「達成値19」以上の毒を解除する効果で、即座に解除できる。この効果は、毒属性として扱う。 **「取り込み」**／達成値［17(2d6+10)］／射程：近接／主行動で使用する。「特殊能力「巨大」を持っていない対象1体」は回避判定(技量反射)を行う。失敗した場合、対象は黒粘菌に取り込まれ、「拘束状態」(⇒108頁)になる。黒粘菌によって「拘束状態」になっている対象は、ラウンド終了時ごとに「2d6」点負傷し、黒粘菌の負傷数が「この効果で対象を負傷させたのと同じ値」だけ回復する。黒粘菌はいったん対象を取り込むと、以降は対象がこの特殊能力の効果を解除するまでは毎ラウンド、主行動を費やして取り込み続け、「拘束状態」を自動的に継続する。「拘束状態」になっている対象は、自身の手番に主行動を費やす事で、「この特殊能力の達成値」を受動側として、脱出判定(体力集中)による「達成値の較べ合い」(⇒基本132頁)を行う事ができ、勝利すると「拘束状態」を解除できる。黒粘菌は「取り込み」で「拘束状態」にしている対象がいる間、他の対象に対して「取り込み」を実行できず、移動できず、他の動作を行えない。

墨を流したように黒い這いずる粘液です。本能によって行動する点はほかの粘菌と同じですが、視界を奪う能力を備えており、また非常に素早いことで知られています。そのため脅威度は増しています。

沼竜（アリゲイタ）

レベル 5

生命力	35	呪文抵抗力	16	分類	動植物		
移動力	10	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	6

攻撃					
	牙	タイプ	近接	射程	なし
		達成値	17	威力／属性	2d6+2／刺

防御						
	回避	16	盾受け	なし	装甲値	5(鱗)

支援効果	ボス1体の「命中判定、装甲値」に+2する／射程：5m
特殊能力	**「技能【暗視(初歩)】」** **「水中適応」**／水中の移動と滞在に制限を受けない。 **「刺に強い」**／+3／刺属性のダメージに対する装甲値に+3する。 **「群れ」**／仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。仲間は沼竜でなければならない。 **「かみくだく」**／達成値［16(2d6+9)］／牙の攻撃が命中した対象は、即座にこの「目標値：特殊能力の達成値」とした脱出判定（体力集中）を行い、失敗すると装備している「鎧」または「盾」の装甲値が永久に1点減少し、「破損状態」（⇒130頁）になる。

沼地などに住まう大型の爬虫類です。一見して竜に似ていて、実際歴史に記録された竜殺しの幾つかはこの沼竜討伐であったといわれています。とはいえその恐ろしさが竜に劣るかといえば別で、その顎の力は絶大であり、獲物を咥え込んだまま水中で回転してずたずたに引き裂きます。これは死の舞踏と呼ばれ、人々から恐れられています。都市の下水に白い沼竜が潜んでいるなどという噂もまことしやかに囁かれていますが、実在を確かめた者はいません。

燻狂獣（バンダースナッチ）

レベル 5

生命力	40	呪文抵抗力	17(2d6+10)	分類	動植物		
移動力	30	先制力	2d6+2	知能	本能のまま	モラル	5

攻撃					
	体当たり	タイプ	近接	射程	なし
		達成値	16(2d6+9)	威力／属性	1d6+7／殴

防御						
	回避	15(2d6+8)	盾受け	なし	装甲値	2(体毛)

支援効果	ボス1体の「次ラウンドの先制力」に+2する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者2）** **「技能【暗視(初歩)】」** **「俊敏」**／遠隔攻撃に対する回避判定に+2する。 **「機先」**／1ラウンド目の先制力だけ+3する。 **「火無効」**／火属性によるダメージとあらゆる不利な効果を受けない。 **「燻る身体」**／体当たりの攻撃が命中した場合、追加で「1d6+2」点の火属性のダメージを与える。

燃え上がる炎が狼にも似た形を為した、恐ろしいほどに俊敏な怪物です。
失われた《転移》にて時を遡る方が、燻狂獣を食い止めるより容易だと言われるほどです。
この怪物は常に怒り狂っており、獲物へ飛びかかり、長く首を伸ばして噛みつきます。
一説によれば正体は巨大な蛞蝓（ナメクジ）だともされますが、確かめた者はいません。
なぜならこの怪物は、倒されると同時にふっと消えてしまうのです。炎がそうであるように。

大海蛇（シーサーペント）

レベル 6

生命力	50	呪文抵抗力	16	分類	動植物		
移動力	20(水中)	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	6

攻撃					
牙	タイプ	近接	射程	なし	
	達成値	19	威力／属性	2d6+5／刺	

防御	回避	16	盾受け	なし	装甲値	6(鱗)

支援効果	ボス1体の「近接攻撃と遠隔攻撃の威力」を+6する／射程：5m
特殊能力	**「水中専用」**／水中の移動と滞在に制限を受けないが、陸上では一切行動できない。 **「巨大」**／近接攻撃や移動妨害が可能な距離が10mとして扱う。 **「技能【暗視(初歩)】」** **「迂回攻撃」**／牙での攻撃に対しては「受け流し」効果を使用できず、盾受け判定に−4のペナルティ受ける。 **「締め上げる」**／達成値［18（2d6+11）］／射程：近接／主行動で使用する。「特殊能力「巨大」を持っていない対象1体」は体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、巻き付かれて「拘束状態」（⇒108頁）となる。大海蛇によって「拘束状態」となっているキャラクターは、ラウンド終了時ごとに自動的に「4d6」点の殴属性のダメージを受ける。大海蛇はいったん対象を巻き付きによる「拘束状態」にすると、以降は対象が「拘束状態」を解除するまでは毎ラウンド、自由行動を費やして巻き付き続け、「拘束状態」を自動的に継続する。「拘束状態」になっている対象は、自身の手番に主行動を費やす事で、「この特殊能力の達成値」を受動側として、脱出判定（体力集中）による「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行う事ができ、勝利すると巻き付きから抜け出して「拘束状態」を解除できる。大海蛇は「締め上げる」で「拘束状態」にしている対象がいる間、他の対象に対して「締め上げる」を実行できず、移動できないが、「牙」によって他の対象へ攻撃する事は可能である。

海に棲まう巨大な蛇の怪物です。水中から現れて船を襲い、その体躯で締め上げてバラバラにしてしてしまいます。鋭い牙を持ち長い体から蛇と呼ばれますが、陸に住む蛇の仲間ではないらしく、毒を持たず水上では呼吸できません。また寒さに弱いとされています。

紫色の長虫（パープル・ワーム）

レベル 7

生命力	55	呪文抵抗力	19	分類	動植物		
移動力	11	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	7

攻撃

口	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	19	威力／属性	3d6+2／殴

防御

回避	19	盾受け	なし	装甲値	5(皮膚)

支援効果	ボス1体の「負傷数」がラウンド終了時に「5」点回復する／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「再生」**／ラウンド終了時、負傷数が「5」点回復する。 **「迂回攻撃」**／口での攻撃に対しては「受け流し」効果を使用できず、盾受け判定に−4のペナルティ受ける。 **「巨大」**／近接攻撃や移動妨害が可能な距離が10mとして扱う。 **「殴に強い」**／+3／殴属性によるダメージに対する装甲値に+3する。 **「丸呑み」**／達成値［19(2d6+12)］／口の攻撃が命中した「特殊能力『巨大』を持っていない対象1体」は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、飲み込まれて「拘束状態」（⇒108頁）となる。紫色の長虫によって「拘束状態」となっているキャラクターは、ラウンド終了時ごとに「2d6」点負傷し、紫色の長虫の負傷数が「この効果で対象を負傷させたのと同じ値」だけ回復する。紫色の長虫はいったん対象を飲み込んで「拘束状態」にすると、以降は対象が「拘束状態」を解除するまでは毎ラウンド、自由行動を費やして、「拘束状態」を自動的に継続する。「拘束状態」になっている対象は、自身の手番に主行動を費やす事で、「この特殊能力の達成値」を受動側として、脱出判定（体力集中）による「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行う事ができ、勝利すると抜け出して「拘束状態」を解除できる。紫色の長虫は「丸呑み」で飲み込んで「拘束状態」にしている対象がいる間にも、他の対象に対して「丸呑み」を実行でき、移動でき、「口」によって他の対象へ攻撃する事が可能である。

暗い紫色の外殻に覆われた巨大な環蟲の怪物です。ミミズに似ていますが、鋭く尖った牙を持ち、口に入るなら何でも食べてしまいます。その顎は人や牛を丸呑みにするほどで、長さは縦にすれば塔や城にも匹敵するほどの怪物です。洞窟探検中の冒険者たちが、後ろから一人ずつこの長蟲に飲み込まれて全滅したという話も聞きます。そのお陰で、腹の中には財宝や装備が残っている事も多いようですが。

蛇馬魚鬼（ヴォーパルビースト）

レベル 7

生命力	35	呪文抵抗力	16	分類	動植物		
移動力	24	先制力	1d6+2	知能	本能のまま	モラル	4

攻撃					
噛み付く	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	20	威力／属性	5d6／斬

防御						
回避	15	盾受け	なし	装甲値	3(体毛)

支援効果	ボス1体に「急所狙い」を与える／射程：5m
特殊能力	**「技能【暗視(初歩)】」** **「孤高」**／周囲「半径5m」内に味方がいない場合、噛み付くの威力に+3、装甲値に+3する。 **「機先」**／1ラウンド目の先制力だけ+3する。 **「俊敏」**／遠隔攻撃に対する回避判定に+2する。 **「急所狙い」**／このキャラクターの近接攻撃に対して盾受け判定を行わずに回避判定に失敗した場合、ダメージ決定時のサイコロの出目はすべて「5」に固定される。 **「首刎ね狙い」**／達成値［19(2d6+12)］／噛み付くによる近接攻撃の対象は、防御判定を行う前に第六感判定（知力反射）を行う。失敗すると、回避判定に−4する。この特殊能力は、一度の戦闘の間には、同じ蛇馬魚鬼から近接攻撃を受けている場合、発揮されない。

恐ろしい怪物です。ひとごろしき古ぶるしい獣で、飛び跳ねて、首を刎ねます。

毒大蛇（ジャイアントヴェノムスネーク）　レベル 8

生命力	75	呪文抵抗力	21	分類	動植物		
移動力	20	先制力	1d6+1	知能	本能のまま	モラル	8

攻撃					
噛み付く	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	22	威力／属性	4d6+4／斬

防御						
回避	21	盾受け	なし	装甲値	8(外皮)

支援効果	ボス1体の「命中判定」に+2、「近接攻撃と遠隔攻撃の威力」を+1d6する／射程：10m
特殊能力	**「技能：【暗視（熟練）】」** **「技能：【拘束攻撃（習熟）】」** **「毒牙」**／達成値［23（2d6+16）］／噛み付くの攻撃が命中して「1点以上」負傷したキャラクターは、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗すると、「蛇毒（毒属性）」を受け、1点消耗する。さらに、「1時間」ごとに同様の判定を行い、失敗するごとに1点消耗する。いずれかの段階で成功した場合、「蛇毒」が治癒し、以降、この効果は失われる。この効果は毒属性として扱う。 **「締め付け」**／達成値［21（2d6+14）］／射程：近接／主行動で使用する。「特殊能力『巨大』を持っていない対象1体」は回避判定（技量反射）を行う。失敗した場合、巻き付かれて「拘束状態」（⇒108頁）となる。毒大蛇によって「拘束状態」となっているキャラクターは、ラウンド終了時ごとに自動的に「5d6」点の殴属性のダメージを受ける。毒大蛇はいったん対象を巻き付きによる「拘束状態」にすると、以降は対象が「拘束状態」を解除するまでは毎ラウンド、主行動を費やして巻き付き続け、「拘束状態」を自動的に継続する。「拘束状態」になっている対象は、自身の手番に主行動を費やす事で、「この特殊能力の達成値」を受動側として、脱出判定（体力集中）による「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行う事ができ、勝利すると抜け出して「拘束状態」を解除できる。毒大蛇は「締め上げる」で組み付いて「拘束状態」にしている対象がいる間、他の対象に対して「締め付け」を実行できず、移動できず、他の動作を行えない。

牛を丸呑みにできるほどに巨大な毒蛇です。毒牙も恐ろしいものですが、なによりもその全身を使った締め付けこそが脅威となるでしょう。毒大蛇はまず獲物を締め上げて全身の骨をばきばきに砕いた後、じっくりと丸呑みする事を好んでいます。

黄金粘菌（ダークイエロースライム）

レベル 8

生命力	90	呪文抵抗力	23	分類	動植物		
移動力	5	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	8

攻撃				
なし	タイプ	−	射程	−
	達成値	−	威力／属性	−

防御					
回避	18	盾受け	なし	装甲値	0(皮膜)

支援効果	ボス1体の「命中判定」に+6する／射程：5m
特殊能力	**「技能【暗視(初歩)】」** **「柔らかい身体」**／殴属性によるダメージに対する装甲値に+3する。 **「対呪装甲」**／呪文によるダメージに対する装甲値に+3する。 **「黄金の身体」**／「火」「水」「土」「風」「光」「闇」属性によるあらゆる不利な効果とダメージを受けない。 **「待ち受ける」**／達成値[18(2d6+11)]／壁や天井に張り付き、不意打ちを狙う。「対象1体」は戦闘開始前に不意打ち判定（⇒基本172頁）を行い、失敗した場合、対象は黄金粘菌から不意打ちされる。黄金粘菌は不意打ちした相手に対しては、必ず「取り込み」を行う。不意打ちの際の「取り込み」に対し、対象は回避判定に−4される。 **「取り込み」**／達成値[19(2d6+12)]／射程：近接／主行動で使用する。「対象1体」は回避判定(技量反射)を行う。失敗した場合、対象は黄金粘菌に取り込まれ、「拘束状態」(⇒108頁)になる。黄金粘菌によって「拘束状態」になっている対象は、ラウンド終了時ごとに「2d6」点負傷し、黄金粘菌の負傷数が「この効果で対象を負傷させたのと同じ値」だけ回復する。黄金粘菌はいったん対象を取り込むと、以降は対象がこの特殊能力の効果を解除するまでは毎ラウンド、主行動を費やして取り込み続け、「拘束状態」を自動的に継続する。「拘束状態」になっている対象は、自身の手番に主行動を費やす事で、「この特殊能力の達成値」を受動側として、脱出判定(体力集中)による「達成値の較べ合い」(⇒基本132頁)を行う事ができ、勝利すると抜け出して「拘束状態」を解除できる。黄金粘菌は「取り込み」で「拘束状態」にしている対象がいる間、他の対象に対して「取り込み」を実行できず、移動できず、他の動作を行えない。 **「黄金病の呪文」**／達成値[22(2d6+15)]／黄金粘菌の周囲「半径10m」に存在する「対象：すべて」は、呪文抵抗判定(魂魄反射)を行う。失敗した場合、「体力点」または「技量点」が永久に1点減少する。この効果でいずれかの能力値が「0」以下となった対象は、全身が黄金となって死亡する。この効果はこの怪物のみが使える呪文として扱い、病気属性として扱う。

暗い黄土色をした粘菌です。活動を始めると黄金色に輝いて見えます。
周囲に積もった財宝の山に目が眩む者も多いですが、これはすべてこの粘菌によって黄金へ変えられた、愚かな冒険者達の成れの果てです。はるか昔、黄金の騎士を苦戦せしめたこの粘菌は、相手を黄金に変える失われた呪文を放ってくる恐るべき怪物なのです。この粘菌で一攫千金を目論む者もいますが、そうした愚か者はだいたい黄金の塊となって滅びます。そして上手く行ったところで、手に入るのはこの粘菌が食べ残した少々の財貨だけです。そもそもこの粘菌によって生み出されるのは、黄金ではなく黄鉄鉱。すなわち愚者の黄金と呼ばれる、錬金術の素材にこそ使われるもののひどく有り触れた、大した価値もない鉱物なのです。多大な苦労の末にこれを黄金だといって持ち込んだ日には、鉱人相手に大受け間違いなしです。
「黄金鉱の塊(銀貨30枚で売却できる。所持していると移動力−2)」1つを持っています。

強欲章魚（デビルフィッシュ）

レベル 8

生命力	100	呪文抵抗力	19(2d6+12)	分類	動植物		
移動力	30(水中)	先制力	2d6	知能	本能のまま	モラル	8

攻撃					
大口	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	20(2d6+13)	威力／属性	属性：6d6／斬

防御	回避	17(2d6+10)	盾受け	なし	装甲値	9(外皮)

支援効果	なし
特殊能力	**「ボス（深淵の主）」（統率者8）**／「強欲章魚の群れ」のみを統率する。「強欲章魚の群れ」から30m以上離れられない。 **「【暗視（熟練）】」** **「水中適応」**／水中の移動と滞在に制限を受けない。 **「巨大」**／近接距離や移動妨害が可能な距離が「10m」として扱う。 **「火に弱い」**／火属性のダメージを受けた場合、さらに「2d6」点負傷し、ラウンド終了時まで「モラル」に−1される。「モラル」へのペナルティは最大で−4まで累積する。 **「暴食」**／達成値［20（2d6+13）］／自由行動で使用する。「大口による攻撃が命中した対象、及び、「強欲章魚の群れ」によって「拘束状態」になっているすべての対象」は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、強欲章魚に呑み込まれて死亡する。成功すると、呑み込まれるのを免れるが、「拘束状態」であっても解除されない。その後、「強欲章魚」または「強欲章魚の群れ」1体の負傷数を「死亡した対象1体」ごとに「2d6」点を回復する。負傷数を回復させる対象は「死亡した対象1体」ごとに任意に決定する。

船乗りたちの間で密かに囁かれている、恐るべき伝説の怪物です。
それは数え切れないほどの数の蠕虫（ワーム）の群れで、船底を食い破って押し寄せてきます。
蠕虫どもの先端には鋭い牙の生えた口があり、音を頼りに見出した犠牲者を丸呑みにします。
そして全身から体液を吸い尽くした後、その絞りカスとなった骨を吐き捨てるのです。
弱点は炎で、松明などで炙ると途端に逃げ出しますが、群れ全体が諦めることはありません。
嵐の中で沈没したとされる豪華客船などは、この怪物の犠牲になったのではと噂されます。
なんでもほんの一刻足らずで、三千人もの乗客は全て食い尽くされてしまったというのです。
蜥蜴人は古代の蠕虫種が海底で生き延びたものではないかと言いますが、真偽は不明です。

強欲章魚の群れ（デビルフィッシュズローバー）　レベル 8

生命力	80	呪文抵抗力	19(2d6+12)	分類	動植物		
移動力	30(水中)	先制力	2d6	知能	本能のまま	モラル	8

攻撃

口	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	21(2d6+14)	威力／属性	5d6／斬
のたうつ	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	22(2d6+15)	威力／属性	3d6+7／殴

防御

回避	18(2d6+11)	盾受け	21(2d6+14)／+6	装甲値	6(外皮)

支援効果	強欲章魚1体の「命中判定、装甲値」に+2する／10m
特殊能力	**「深淵の主とともに」**／強欲章魚の群れは、「強欲章魚」と同時にしか現れず、「強欲章魚」から30m以上離れられない。強欲章魚の群れは、「強欲章魚」以外に統率されない。 **「技能【暗視(熟練)】」** **「水中適応」**／水中の移動と滞在に制限を受けない。 **「巨大」**／近接距離や移動妨害が可能な距離が「10m」として扱う。 **「火に弱い」**／火属性のダメージを受けた場合、さらに「2d6」点負傷する。 **「薙ぎ払い」**／のたうつによる近接攻撃は「10m」以内の「対象3体まで」に対して行える。 **「丸呑み」**／達成値[21(2d6+14)]／口の攻撃が命中した「特殊能力「巨大」を持っていない対象1体」は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、呑み込まれて「拘束状態」(⇒108頁)となる。強欲章魚によって「拘束状態」となっているキャラクターは、ラウンド終了時ごとに「2d6」点負傷する。強欲章魚はいったん対象を呑み込んで「拘束状態」にすると、以降は対象が「拘束状態」を解除するまでは毎ラウンド、自由行動を費やして、「拘束状態」を自動的に継続する。「拘束状態」になっている対象は、自身の手番に主行動を費やす事で、「この特殊能力の達成値」を受動側として、脱出判定(体力集中)による「達成値の較べ合い」(⇒基本132頁)を行う事ができ、勝利すると抜け出して「拘束状態」を解除できる。強欲章魚は「丸呑み」で呑み込んで「拘束状態」にしている対象がいる間にも、他の対象に対して「丸呑み」を実行でき、移動でき、「口」によって他の対象へ攻撃する事が可能である。

強欲章魚として知られる蠕虫どもの群れです。
何かに付き従っているようにも見えるため、群れの長のようなものがいるのかもしれません。
件の客船から奇跡的に救助された生存者は、海中に巨大な目を見たと語りました。
彼は次は何だ、次は何だとうわ言のように叫んでいたそうですが……何を見たのでしょう?

雷電竜（サンダードラゴン）

レベル 9

生命力	90	呪文抵抗力	20(2d6+13)	分類	動植物		
移動力	50(飛行)	先制力	2d6+2	知能	高い	モラル	5

攻撃

牙	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	24(2d6+17)	威力／属性	3d6+10／刺
爪	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	26(2d6+19)	威力／属性	4d6+8／刺

防御

回避	25(2d6+18)	盾受け	なし	装甲値	7(鱗)

支援効果	ボス1体に特殊能力「飛行」を与え、ラウンド終了時まで「移動力」に+20mする／射程：20m
特殊能力	**「ボス」（統率者3）** **「技能【暗視（初歩）】」** **「飛行」**／「飛行」（⇒129頁）できないキャラクターによる移動妨害を無視する。 **「風無効」**／風属性によるダメージとあらゆる不利な効果を受けない。 **「竜鱗」**／呪文による負傷数を「9」点軽減する。 **「3回行動」**／「牙による攻撃1回と爪による攻撃2回」を行うか、「「雷のブレス」と爪による攻撃2回」を行える。行動の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「雷のブレス」**／達成値［23（2d6+16）］／射程：10m／主行動で使用する。「射程」内の「対象5体まで」は体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した対象は、「6d6」点の風属性のダメージを受ける。成功した場合、受けるダメージは、装甲値に軽減される直前に半分になる。 **「雷の領域」**／達成値［22（2d6+15）］／雷電竜の周囲「半径5m」内にいる「対象：すべて」は、自身の手番終了時に魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した対象は、「2d6」点の風属性のダメージを受け、手番終了時までの間、回避判定に−2のペナルティを受ける。抵抗に成功すると、受けるダメージは装甲値で軽減される直前に半分になり、回避判定へのペナルティを受けない。

青銅の鱗を持つ竜です。鱗の色合いが深い青になるほど年を経た個体とされます。
黒雲は雷電竜の巣、雷鳴はその唸り声、稲光はその息吹なのだと言われます。
概ね間違いではなく、雷電竜は踊るように空を飛び、その身は常に稲妻を帯びています。
雷電竜は誇り高く知性ある生き物で、無闇矢鱈と他人を襲うことはありません。
また自身と対等だと認めた相手には背を許すことがあります。
遺跡を狙う混沌を討つべく、乗り手と共に空を舞った雷電竜の伝説が語り継がれています。
しかし彼らはその矜持ゆえに、最も地位の高い者と交渉に当たることを求めます。
もし自分の前に現れたのが冒険者などという使いっぱしりだと見抜けば――……。
哀れな冒険者は、文字通り沸騰した大気によって蒸発してしまうでしょう。

合成獣（キマイラ）

レベル 9

生命力	80	呪文抵抗力	23(2d6+16)	分類	動植物		
移動力	40(飛行)	先制力	2d6+3	知能	高い	モラル	7

攻撃

名称				
竜頭の牙	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	25(2d6+18)	威力／属性	3d6+10／刺
獅子頭の牙	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	24(2d6+17)	威力／属性	4d6+6／刺
羊頭の角	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	24(2d6+17)	威力／属性	5d6+2／殴

防御

回避	24(2d6+17)	盾受け	なし	装甲値	8(外皮)

支援効果	ラウンド終了時まで、ボス1体の任意の「近接攻撃、もしくは遠隔攻撃」の攻撃回数を2回増やす／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者2）** **「技能【暗視（初歩）】」** **「飛行」**／「飛行」（⇒129頁）できないキャラクターによる移動妨害を無視する。 **「真言呪文」8レベル**／達成値［23（2d6+16）］／呪文使用回数4／《力与》（⇒基本300頁）、《分影》（⇒基本310頁）、《火球》（⇒基本316頁）、《力矢》（⇒基本321頁）、他4つの呪文 **「祖竜術」8レベル**／達成値［23（2d6+16）］／呪文使用回数4／《突撃》（⇒基本341頁）、《竜眼》（⇒基本342頁）、《竜吠》（⇒基本346頁）、《小癒》（⇒基本347頁）、他4つの呪文 **「炎のブレス」**／達成値［24（2d6+17）］／射程：10m／主行動で使用する。「射程」内の「対象5体まで」は体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、「6d6」点の火属性のダメージを受ける。抵抗に成功した場合、受けるダメージは装甲値で軽減される直前に半分になる。 **「キマイラの猛攻」**／1回の手番で、「竜頭の牙による攻撃か、祖竜術の使用」のどちらか、「獅子頭の牙による攻撃か、「炎のブレス」の使用」のどちらか、「羊頭の角による攻撃か、真言呪文の使用」のどちらかを、それぞれ1回ずつ行える。

獅子、山羊、毒蛇それぞれの肉体と頭を組み合わせた異形の怪物です。
混沌の眷属か魔神によって生み出されたとされ、恐るべきはその知性の高さです。
三頭それぞれが意志と自我を持った上で連携し、時として呪文さえ操ります。
無論、肉体とて頑強なのは言うまでもありません。
その強さは一国の騎士団にも匹敵し、ある辺境の聖騎士がこれを一槍にて討ち取った武勲詩が有名です。
そうした功を求める冒険者は多いですが、大概の場合は、逆に合成獣の恐るべき来歴の一つとなるでしょう。
GMは、真言呪文と祖竜術を追加で習得させる場合、高位呪文を選択しても構いません。
また、真言呪文、祖竜術の「呪文使用回数」は、それぞれ個別に扱います。

赤竜（レッドドラゴン）

レベル 10

生命力	120	呪文抵抗力	26(2d6+19)	分類	動植物		
移動力	50(飛行)	先制力	2d6+1	知能	人並み	モラル	8

攻撃

牙	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	26(2d6+19)	威力／属性	8d6／刺

爪	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	28(2d6+21)	威力／属性	6d6+5／刺殴

尻尾	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	29(2d6+22)	威力／属性	4d6+10／殴

防御

回避	26(2d6+19)	盾受け	なし	装甲値	10(鱗)

支援効果	ボス1体の「命中判定、近接攻撃と遠隔攻撃の威力、回避判定、装甲値」に+4し、「炎無効」を与える／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者3）** **「技能【暗視（初歩）】」** **「飛行」**／「飛行」（⇒129頁）できないキャラクターによる移動妨害を無視する。 **「炎無効」**／火属性によるダメージとあらゆる不利な効果を受けない。 **「高温地適応」**／高温地の移動と滞在に制限を受けない。 **「竜鱗」**／呪文による負傷数を「10」点軽減する。 **「毒と火のブレス」**／達成値［27（2d6+20）］／射程：30m／「射程」内の中心点から周囲「半径5m」内に存在する「対象：すべて」は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗すると、「10d6」点の火属性のダメージを受ける。さらに、「瘴毒（毒属性）」によって、以後、「1時間」の間、火属性によって「1」点以上の負傷を受けると、追加で「6」点負傷するようになる。この負傷と効果は、毒属性として扱う。抵抗に成功した場合は、ダメージは装甲値で軽減する直前に半分になり、「瘴毒」の効果は受けない。 **「燃える鱗」**／達成値［28（2d6+21）］／赤竜が行動不能状態ではない限り、常に赤竜の周囲「半径5m」内にいる「対象：すべて」は、対象の手番終了時に体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した対象は、「5d6」点の火属性のダメージを受け、次の手番の移動力が半分になる。抵抗に成功した場合は、ダメージも移動への悪影響も一切受けない。 **「4回行動」**／「牙1回、爪2回、尻尾1回の近接攻撃」を行うか、「『毒と火のブレス』1回と、爪2回、尻尾1回の近接攻撃」を行える。行動の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。

もっとも恐るべき竜、竜の代名詞、火の竜です。赤の竜といえば冒険者にとって最も戦いを望まれる敵であると同時に、最も戦いたくない怪物の一つとされます。それほどに屠竜の功、ドラゴンスレイヤーと呼ばれるものは誉れ高く、また困難な冒険なのです。これは相応の歳月を経た個体ですが、より古き竜も四方世界には多く潜んでいることでしょう。硫黄と溶岩の王とも称される赤の竜の恐ろしさは、知性、魔力、火炎と瘴毒の息吹、爪爪牙尾。つまりはその全てが恐るべき、まことの冒険者が挑むべき冒険の頂きの一つです。

氷竜（アイスドラゴン）　レベル 10

生命力	105	呪文抵抗力	25(2d6+18)	分類	動植物		
移動力	50(飛行)	先制力	2d6+4	知能	人並み	モラル	8

攻撃

牙	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	28(2d6+21)	威力／属性	4d6+10／刺
爪	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	30(2d6+23)	威力／属性	6d6+2／斬刺

防御

回避	26(2d6+19)	盾受け	なし	装甲値	14(鱗)

支援効果	ボス1体の「命中判定、近接攻撃と遠隔攻撃の威力」に+5し、ラウンド終了時まで「移動力」に+20mする／射程：10m
特殊能力	**「ボス」(統率者3)** **「技能【暗視(初歩)】」** **「水無効」**／水属性のダメージとあらゆる不利な効果を受けない。 **「雪原適応」**／雪原の移動と滞在に制限を受けない。 **「巨大」**／近接攻撃や移動妨害が可能な距離が「10m」として扱う。 **「飛行」**／「飛行」(⇒129頁)できないキャラクターによる移動妨害を無視する。 **「2回行動」**／「牙と爪による近接攻撃を1回ずつ」を行うか、「『氷のブレス』の使用と爪による近接攻撃1回」を行える。行動の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「氷のブレス」**／達成値[28(2d6+21)]／射程:30m／「射程」内の中心点から「半径10m」内に存在する「対象：すべて」は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、「6d6」点の水属性のダメージを受け、その場で凍り付いて動けなくなり、「行動不能状態」(⇒110頁)となる。この効果は、火属性の効果で一度に「5点以上」負傷するか、1時間経過するまで解除されない。成功した場合、受けるダメージは装甲値で軽減される直前に半分になり、凍り付く効果を受けない。

全身を氷や霜で覆った純白の竜です。知名度や強さでは赤の竜よりも劣るものの、かつては一廉の英雄たらんとする冒険者の前に、文字通りの登竜門として立ちはだかっていた存在です。動きが速く、また残忍で誇り高い（竜は概してそうですが!）ため、氷竜の領域へうかつに踏み込んだ愚か者は、その身の程を思い知らされる事になるでしょう。

多頭蛇の胴（ヒドラボディ）

レベル 11

生命力	130	呪文抵抗力	28(2d6+21)	分類	動植物		
移動力	30	先制力	2d6+4	知能	本能のまま	モラル	6

攻撃					
	なし	タイプ	–	射程	–
		達成値	–	威力／属性	–

防御	回避	28(2d6+21)	盾受け	なし	装甲値	13(鱗)

支援効果	なし
特殊能力	**「ボス（多頭蛇の首とともに）」（統率者8）**／「多頭蛇の首」のみを統率する。「多頭蛇の首」から10m以上離れられない。 **「水中適応」**／水中の移動と滞在に制限を受けない。 **「技能【暗視（初歩）】」** **「技能【鉄壁（達人）】」** **「濃霧」**／達成値［28(2d6+21)］／主行動で使用する。周囲「半径10」m内の「対象：すべて」は、観察判定（知力集中）を行う。失敗すると、濃霧に包まれ、自身の手番終了時まで、移動、及び、「5m」以上離れている相手に対する遠隔攻撃や呪文行使を行えなくなる。成功した場合は、これらの効果を受けない。この効果は、水属性として扱う。 **「多頭蛇の首の再生」**／主行動で使用する。自身と共に行動している「多頭蛇の首1体」の「負傷数」を完全に回復する。この能力によって、死亡している多頭蛇の首を蘇生させる事もできる。この能力を使用すると、多頭蛇の胴は「10」点負傷する。

八本またはそれ以上の首を持った、巨大な水蛇です。足がある個体もいるため、ともすると蜥蜴なのではないかという向きもありますが、いずれにせよその恐ろしさが変わるわけではありません。湖や沼地に潜み、霧を纏って現れ、独自に動く八本の首でもって獲物を喰らいます。恐るべきはその生命力で、首を切り落としても火で焼かぬ限りたちまち元通りに生えてしまいます。太古の英雄ですら単独での討伐に失敗したというのですから、冒険者たちも先達の失敗を踏まえて挑むべきでしょう。

多頭蛇の首（ヒドラグースネック） レベル 11

生命力	80	呪文抵抗力	28(2d6+21)	分類	動植物		
移動力	30	先制力	1d6+4	知能	本能のまま	モラル	6

攻撃				
牙	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	31(2d6+24)	威力／属性	2d6+20／刺

防御						
回避	26(2d6+19)	盾受け	なし	装甲値	8(鱗)	

支援効果	ボス1体の「呪文抵抗力、装甲値」に+5する／射程：5m
特殊能力	**「水中適応」**／水中の移動と滞在に制限を受けない。 **「技能【暗視(初歩)】」** **「多頭蛇の首」**／多頭蛇の首は、「多頭蛇の胴」と同時にしか現れず、「多頭蛇の胴」から10m以上離れられない。多頭蛇の首は、「多頭蛇の胴」以外に統率されない。 **「迂回攻撃」**／牙での攻撃に対しては「受け流し」効果を使用できず、盾受け判定に−4のペナルティ受ける。 **「水弾」**／達成値[30(2d6+23)]／射程:30m／主行動で使用する。「射程」内の「対象1体」は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、「8d6」点の水属性のダメージを受ける。成功した場合、受けるダメージは装甲値で軽減される直前に半分になる。多頭蛇の首はこの能力を使用した場合、ラウンド終了時まで、「回避判定、呪文抵抗判定」に−4される。

多頭蛇の首です。首ひとつひとつは自律しており、不思議と他の首と絡んだりすることなく、自在に周囲のものを攻撃します。死角はなく、胴体の背後や足元の敵でも問題なく攻撃します。

金剛石竜（ダイヤモンドドレイク）

レベル 11

生命力	160	呪文抵抗力	29(2d6+22)	分類	動植物		
移動力	70(飛行)	先制力	2d6+2	知能	人並み	モラル	8

攻撃

牙	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	31(2d6+24)	威力／属性	10d6+10／刺
爪	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	30(2d6+23)	威力／属性	7d6+20／斬
尻尾	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	32(2d6+25)	威力／属性	3d6+30／殴

防御

回避	26(2d6+19)	盾受け	なし	装甲値	18(鱗)

支援効果	ボス1体の「呪文抵抗力、装甲値」に+8する／射程：10m
特殊能力	**「ボス」（統率者5）** **「技能【暗視（初歩）】」** **「飛行」**／「飛行」（⇒129頁）できないキャラクターによる移動妨害を無視する。 **「巨大」**／近接攻撃や移動妨害が可能な距離が「10m」として扱う。 **「火、水、土、風無効」**／「火、水、土、風」属性によるダメージとあらゆる不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、精神、病気）」**／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。 **「殴に強い」**／+5／殴属性に対する装甲値に+5する。 **「孤高」**／周囲「半径5m」以内に味方がいない場合、近接攻撃と遠隔攻撃の威力に+3、装甲値に+3する。 **「竜鱗」**／呪文による負傷数を「11」点軽減する。 **「3回行動」**／「牙と爪と尻尾による近接攻撃を1回ずつ」を行うか、「「死の息吹」と爪、尻尾による攻撃1回ずつ」を行える。行動の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「死の息吹」**／達成値［26(2d6+19)］／金剛石竜の周囲「半径20m」内の「対象：すべて」は、第六感判定（知力反射）を行う。失敗した場合、「10d6」点の闇属性のダメージを受け、その場で「転倒状態」（⇒120頁）になる。成功した場合、ダメージは装甲値で軽減される直前に半分になり、「転倒状態」は免れる。

神に等しいとされる竜です。出会った冒険者はおらず、英雄譚や叙事詩の中にほんの僅かに名が語られるだけの、実在すら定かでない存在です。その全身は金剛石の鎧で覆われ、音より速く空を舞い、爪牙で断てぬ者はなく、息吹を浴びただけで命を落とす。金剛石竜に触れることは死を意味するのです。ここに記された強さも「この程度だったら良い」という願望に近しいものがあり、金剛石竜に勝ちたくば《宿命》《偶然》のみならず、神々の引き起こす文字通りの奇跡が必要だとされます。

恐竜

蜥蜴人(リザードマン)や竜司祭たちが父祖と崇めている「恐るべき竜」です。ただし、シナリオに登場するこれらの怪物が、本当に正真正銘の「恐るべき竜」にあたるかは、GMがシナリオに応じて決定してください。森人(エルフ)の森に伝わる「川を堰き止める者(モケーレ・ムベンベ)」や霧深き湖の首長竜のように、眉唾物として語られる怪物の正体が「恐るべき竜」であるかもしれません。

GMは、これらの「恐るべき竜」が生き残っている事にしてもいいですし、「恐るべき竜」の如き何かとしても構いません。四方世界は広く、いまだに解明されていない神秘と謎に満ちているからです。

怜刀龍(リンタオロン)　レベル 4

生命力	22	呪文抵抗力	13	分類	恐竜		
移動力	28	先制力	1d6+2	知能	人並み	モラル	7

攻撃					
竜爪	タイプ	近接	射程	なし	
	達成値	18	威力/属性	2d6+2/斬	

防御						
回避	15	盾受け	なし	装甲値	4(外皮)	

支援効果	ボス1体の「命中判定、回避判定、特殊能力の達成値」に+1する/射程:5m
特殊能力	**「信仰対象」**/祖竜術に対する呪文抵抗力に+4され、怪物知識判定には竜司祭以外の呪文遣い系職業のレベルは適用できない。 **「寒さに弱い」**/水属性の効果や、寒さに抵抗するための判定に−2のペナルティを受ける。 **「群れ」**/仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。仲間は怜刀龍でなければならない。 **「隙狙い」**/達成値[16(2d6+9)]/近接攻撃の対象は、第六感判定(知力反射)を行う。失敗すると、その攻撃のダメージは鎧の装甲値で軽減できない。ただし、盾受けに成功した場合、盾受け値は有効である。

もはや滅び去った太古の「恐るべき竜」です。大きさは只人とさほど変わらず、鋭い爪と俊敏さ、そして高い知能を武器としています。個々の強さはそれほどでもありませんが、群れを成して襲われたなら、生き延びることは困難です。

腕龍（ブラキオン）

レベル 7

生命力	45	呪文抵抗力	16	分類	恐竜		
移動力	22	先制力	1d6−1	知能	本能のまま	モラル	10

攻撃

爪	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	20	威力／属性	4d6／刺

尻尾	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	19	威力／属性	5d6／殴

防御

回避	16	盾受け	なし	装甲値	6(鱗)

支援効果	ボス1体の「近接攻撃と遠隔攻撃の威力、装甲値」に+5する／射程：5m
特殊能力	**「信仰対象」**／祖竜術に対する呪文抵抗力に+4され、怪物知識判定には竜司祭以外の呪文遣い系職業のレベルは適用できない。 **「寒さに弱い」**／水属性の効果や、寒さに抵抗するための判定に−2のペナルティを受ける。 **「咆哮」**／達成値［20(2d6+13))］／射程：10m／主行動で使用する。「射程」内の「対象：すべて」は、魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した対象は、次のラウンドの先制力が−3される。 **「刺に強い」**／+3／刺属性によるダメージに対する装甲値に+3する。 **「薙ぎ払い」**／尻尾による近接攻撃は、「5m」以内の「対象3体まで」に対して行える。 **「2回行動」**／「牙と尻尾の攻撃を1回ずつ」を行うか、「『咆哮』の使用と尻尾の攻撃1回ずつ」を行える。行動の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。

もはや滅び去った太古の「恐るべき竜」です。天を仰ぐほどの巨体で四足歩行します。あまりの大きさから水の中にいたのではとも言われていますが、どうにもはっきりしません。後足で立ち上がり前足で踏みつけるその威力は、まるで天の火石が落ちてくるようだとも言われます。流石に言い過ぎな気はしますが、潰されればひとたまりもないのは変わりません。

小竜（ディロフォ） レベル 7

生命力	42	呪文抵抗力	17(2d6+10)	分類	恐竜		
移動力	28	先制力	2d6+2	知能	本能のまま	モラル	8

攻撃					
牙	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	19(2d6+12)	威力／属性	3d6+4／刺

防御						
回避	17(2d6+10)	盾受け	なし	装甲値	4(外皮)

支援効果	ボス1体の「回避判定、特殊能力の達成値」に+2する／射程：20m
特殊能力	**「ボス」(統率者3)** **「信仰対象」**／祖竜術に対する呪文抵抗力に+4され、怪物知識判定には竜司祭以外の呪文遣い系職業のレベルは適用できない。 **「寒さに弱い」**／水属性の効果や、寒さに抵抗するための判定に−2のペナルティを受ける。 **「毒のブレス」**／達成値［17(2d6+10)］／射程：20m／主行動で使用する。「射程」内の「対象1体」は、体力抵抗判定(体力反射)を行う。失敗した場合、「5d6」点の毒属性のダメージを受け、さらに次のラウンドから「3ラウンド」の間、手番の開始時に「2d6」点の毒属性ダメージを受ける。成功した場合、受けるダメージが装甲値で軽減される直前に半分になり、3ラウンドの間継続する毒属性のダメージを受けない。 **「威嚇」**／達成値［19(2d6+12)］／主行動で使用する。小竜の周囲「半径20m」内の「対象：すべて」は魂魄抵抗判定(魂魄反射)を行う。失敗した場合、「6ラウンド」の間、抵抗系判定を除くすべての判定に−2される。

もはや滅び去った太古の「恐るべき竜」です。頭頂にある1対のトサカと首元の襟巻が特徴的で、口から毒液を吐いて狩りをし、外敵に遭えば襟巻を広げて威嚇すると言われます。しかしこれらの特徴は伝説に語られるもので、魚を捕らえて暮らす地味な竜とする説もあります。

剣竜（ジェンロン）

レベル 8

生命力	80	呪文抵抗力	20	分類	恐竜		
移動力	15	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	4

攻撃					
尻尾	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	20	威力／属性	2d6+10／刺殴

防御					
回避	16	盾受け	20／+4	装甲値	8(外皮)

支援効果	ボス1体が受ける「水属性」以外のあらゆるダメージを4点軽減する／射程：10m
特殊能力	**「信仰対象」**／祖竜術に対する呪文抵抗力に+4され、怪物知識判定には竜司祭以外の呪文遣い系職業のレベルは適用できない。 **「寒さに弱い」**／水属性の効果や、寒さに抵抗するための判定に−2のペナルティを受ける。 **「巨大」**／近接攻撃や移動妨害が可能な距離が「10m」として扱う。 **「白亜の生命」**／水属性でないあらゆるダメージを、装甲値での軽減と同時に「10」点軽減する。 **「殴耐性」**／殴属性によるダメージを装甲値で軽減した後で、さらに半分にする。

もはや滅び去った太古の「恐るべき竜」です。背中に剣のごとき棘を生やし、呆れるばかりのタフネスを持っていたとされています。その姿は勇ましいですが、性格は穏やかだとされています。森人の言う「川を堰き止めるもの（モケーレ・ムベンベ）とは、同一の存在と考えられています。

雷竜（ブロントス）

レベル 8

生命力	90	呪文抵抗力	18	分類	恐竜		
移動力	20	先制力	1d6−1	知能	本能のまま	モラル	6

攻撃					
踏みつけ	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	21	威力／属性	3d6+8／殴

防御						
回避	18	盾受け	なし	装甲値	7(外皮)

支援効果	ボス1体の「装甲値」に+10する／射程：10m
特殊能力	**「信仰対象」**／祖竜術に対する呪文抵抗力に+4され、怪物知識判定には竜司祭以外の呪文遣い系職業のレベルは適用できない。 **「寒さに弱い」**／水属性の効果や、寒さに抵抗するための判定に−2のペナルティを受ける。 **「巨大」**／近接攻撃や移動妨害が可能な距離が「10m」として扱う。 **「殴に強い」**／+3／殴属性によるダメージに対する装甲値に+3する。 **「2回行動」**／「踏みつけによる攻撃を2回」か、「踏みつけによる攻撃と『ランドインパクト』の使用を1回ずつ」を行える。行動の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「ランドインパクト」**／達成値[18(2d6+11)]／射程：20m／主行動で使用する。「射程」内の「対象：すべて」は、回避判定（技量反射）を行う。この特殊能力に対する回避判定には「受け流し」効果を適用できない。失敗した場合、「6d6」点の殴属性のダメージを受け、雷竜から「半径10m」離れた射線の通る高低差1m以内の位置に強制的に移動させられる。どこに移動するかは、ランダムに決定する。成功した場合、受けるダメージは装甲値で軽減される直前に半分となり、強制移動の効果も受けない。

もはや滅び去った太古の「恐るべき竜」です。山のように巨大な四足の種族で、のっそりとした動きで普段は温厚ですが、縄張り内に不用意に侵入したりして怒りを買うと、襲い掛かってきます。

亜拉摩（アラモ）

レベル 9

生命力	95	呪文抵抗力	19(2d6+12)	分類	恐竜		
移動力	20	先制力	2d6−1	知能	本能のまま	モラル	7

攻撃					
踏みつけ	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	27(2d6+20)	威力／属性	8d6／殴

防御	回避	22(2d6+15)	盾受け	なし	装甲値	8(外皮)

支援効果	ボス1体の「装甲値」を+10する／射程：10m
特殊能力	**「ボス」（統率者6）** **「信仰対象」**／祖竜術に対する呪文抵抗力に+4され、怪物知識判定には竜司祭以外の呪文遣い系職業のレベルは適用できない。 **「寒さに弱い」**／水属性の効果や、寒さに抵抗するための判定に−2のペナルティを受ける。 **「再生」**／ラウンド終了時、負傷数が「9」点回復する。 **「巨大」**／近接攻撃や移動妨害が可能な距離が「10m」として扱う。 **「白亜の生命」**／水属性でないあらゆるダメージを、装甲値での軽減と同時に「10」点軽減する。 **「斬に強い」**／+5／斬属性によるダメージに対する装甲値に+5する。 **「2回行動」**／「踏みつけによる攻撃を2回」を行うか、「踏みつけと「ランドインパクト」の使用を1回ずつ」を行える。行動の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「ランドインパクト」**／達成値［23(2d6+16)］／射程：20m／主行動で使用する。「射程」内の「対象：すべて」は、回避判定（技量反射）を行う。この特殊能力に対する回避判定には「受け流し」効果を適用できない。失敗した対象は、「7d6」点の殴属性のダメージを受け、亜拉摩から「10m」離れた高低差1m以内の位置に強制的に移動させられる。どこに移動するかは、ランダムに決定する。この判定に「受け流し」効果は適用できない。成功した場合、受けるダメージは装甲値で軽減される直前に半分になり、強制移動の効果を受けない。

もはや滅び去った太古の「恐るべき竜」です。首は長く、体も見上げるほどであったといわれます。その威容は存在するだけで恐怖を与え、闊歩する姿だけで周囲のものに絶望を覚えさせます。何よりも驚くべきは、その生命力でしょう。なにしろ「まだ生きているのでは」とさえ囁かれているのです。

暴君竜（バォロン）

レベル 11

生命力	180	呪文抵抗力	28(2d6+21)	分類	恐竜		
移動力	24	先制力	2d6+3	知能	本能のまま	モラル	8

攻撃

名称				
牙	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	33(2d6+26)	威力／属性	6d6+20／刺
尻尾	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	29(2d6+22)	威力／属性	2d6+20／殴

防御

回避	28(2d6+21)	盾受け	なし	装甲値	15(外皮)

支援効果	ボス1体の「命中判定、近接攻撃と遠隔攻撃の威力」に+5し、ラウンド終了時まで「近接攻撃」の攻撃回数を1回増やす／射程：10m
特殊能力	**「ボス」（統率者5）** **「信仰対象」**／祖竜術に対する呪文抵抗力に+4され、怪物知識判定には竜司祭以外の呪文遣い系職業のレベルは適用できない。 **「寒さに弱い」**／水属性の効果や、寒さに抵抗するための判定に−2のペナルティを受ける。 **「巨大」**／近接攻撃や移動妨害が可能な距離が「10m」として扱う。 **「白亜の生命」**／水属性でないあらゆるダメージを、装甲値での軽減と同時に「10」点軽減する。 **「薙ぎ倒し」**／尻尾による攻撃は「半径10m」内の「対象：すべて」に行う事ができ、防御に失敗した対象は「転倒状態」（⇒120頁）になる。 **「最強の暴君」**／「負傷数」が「50」、「100」、「150」を初めて超えた場合、それぞれの機会に、暴君竜が受けている状態異常ではないすべての不利な効果が消滅する。また、負傷数が完全に回復するまでの間、この特殊能力が発揮されるごとにすべての判定に+1される。この判定へのボーナスは、最大+3まで累積する。 **「2回行動」**／「牙で2回攻撃」を行うか、「牙と尻尾での攻撃を1回ずつ」を行える。行動の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「咆哮」**／達成値［32（2d6+25）］／射程：30m／主行動で使用する。大音声を発し、「射程」内の「対象：すべて」は、魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した対象は、「10分」の間、「能動的な判定と先制力」に−4のペナルティを受け、可能な限り、暴君竜から遠ざかろうとする。一度、魂魄抵抗判定に成功したら、以後、「10分」の間は、この効果を受けなくなる。

もはや滅び去った太古の「恐るべき竜」において、最強と呼ばれる存在の一つです。とてつもない強さと闘争本能は蜥蜴人にとってのある種の理想であり、その伝説が詩吟は只人により絵画の題材とされることもあるほどで、竜王（ティレックス）と呼ばれる事もあります。もし暴君竜を超える存在があるとすれば、金剛石竜か、あるいは――かの偉大なる黒き鱗の嵐呼ぶもの、怪物の王（キングオブモンスター）だけでしょう。

川を堰き止めるもの（モケーレ・ムベンベ）

レベル 13

生命力	230	呪文抵抗力	39(2d6+32)	分類	恐竜		
移動力	24	先制力	2d6	知能	本能のまま	モラル	10

攻撃					
踏みつけ	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	39(2d6+32)	威力／属性	11d6／殴

防御					
回避	35(2d6+28)	盾受け	なし	装甲値	17(外皮)

支援効果	ボス1体の「命中判定、近接攻撃と遠隔攻撃の威力、装甲値」に+8し、「水無効」を得る／射程：10m
特殊能力	**「信仰対象」**／祖竜術に対する呪文抵抗力に+4され、怪物知識判定には竜司祭以外の呪文遣い系職業のレベルは適用できない。 **「寒さに弱い」**／水属性の効果や、寒さに抵抗するための判定に−2のペナルティを受ける。 **「水無効」**／水属性によるダメージと不利な効果を受けない。 **「水中適応」**／水中の移動と滞在に制限を受けない。 **「巨大」**／近接攻撃や移動妨害が可能な距離が「10m」として扱う。 **「鈍感」**／どれだけ高いダメージを受けても、1回のダメージでは「24」点以上負傷しない(最大で23点しか負傷しない)。 **「孤高」**／周囲「5m」内に味方がいない場合、「踏みつけの威力、装甲値」に+3する。 **「特攻」**／動植物／+10／動植物に対するすべてのダメージに+10する。 **「2回行動」**／「踏みつけ2回」を行うか、「踏みつけ1回と「水流操作」1回」を行える。行動の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「水流操作」**／達成値［30(2d6+23)］／主行動で使用する。川を堰き止めるものの周囲「半径30m」内の「対象：すべて」は、体力抵抗判定(体力反射)を行う。失敗した場合、「10d6」点の水属性のダメージを受け、川を堰き止めるものから「30m」離れた射線が通る高低差1m以内の位置に強制的に移動させられた上で、「転倒状態」(⇒120頁)になる。どこに移動するかは、ランダムに決定する。さらに、抵抗の成功失敗に関係なく、範囲「半径30m」内の地面はぬかるんだ泥土になる。「範囲」内で地に足をつけている対象は、「体力点」が1点低いものとして扱う。この効果は、水属性として扱う。

神話や伝説に登場する大自然の化身であり、森人などからも敬われている幻の存在です。湖や池、川などの守り神として現れ、水流を自在に操って環境を保ち、自然に仇なすものを押し流すと言われます。その真相を確かめるべく、冒険者たちは密林の奥地へ向かいました。

精霊

GMは、強大な精霊、古精霊、真精霊が使用できる呪文を、以下のものに入れ替える事ができます。この場合、本来使用できる呪文1つを選んで入れ替えてください。使用できる呪文が変化している事は、その精霊に対する怪物知識判定に成功するとわかります。

精霊の属性と入れ替えられる呪文

属性	入れ替えられる呪文
火	《着火》(⇒基本358頁)、《力球》(⇒基本359頁)
水	《雨乞》(⇒基本353頁)、《泥罠》(⇒基本355頁)、《酩酊》(⇒基本358頁)
土	《泥罠》(⇒基本355頁)、《降下》(⇒基本362頁)
風	《力球》(⇒基本359頁)、《熱波》(⇒基本360頁、改訂データは165頁)、《鎌鼬》(⇒246頁)

妖精(フェアリー)

レベル 2

生命力	16	呪文抵抗力	13	分類	精霊		
移動力	15(飛行)	先制力	1d6	知能	命令による	モラル	8

攻撃					
殴る	タイプ	近接	射程	なし	
	達成値	11	威力／属性	1d6／殴	

防御						
回避	11	盾受け	なし	装甲値	0(皮膚)	

支援効果	ボス1体の「呪文行使判定」に+1する／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「飛行」**／「飛行」(⇒129頁)できないキャラクターによる移動妨害を無視する。 **「精霊術」2レベル**／達成値［13(2d6+6)］／呪文使用回数2／《燦光》(⇒基本350頁)、《暗黒》(⇒基本357頁)

精霊の中でも最も弱く、小さく、遍く四方世界に存在しているものです。それはつまり神々の息吹のようなもので、神代の頃はまさに神の作った世界を回していくための偉大な存在であったと言われます。今となってはこのように儚いものですが、それでも侮れば手ひどい悪戯を受けるでしょう。

荒ぶる火精（バーサーク・サラマンダー）

レベル 4

生命力	25	呪文抵抗力	16	分類	精霊		
移動力	10	先制力	1d6	知能	低い	モラル	6

攻撃				
殴る	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	14	威力／属性	1d6+2／殴

防御					
回避	15	盾受け	なし	装甲値	3(皮膚)

支援効果	ボス1体の「呪文行使判定」に+2する／射程：10m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「炎無効」**／火属性によるあらゆるダメージと不利な効果を受けない。 **「自立する精霊」**／《放逐》(⇒164頁)の呪文に対する呪文抵抗判定に+4する。 **「精霊術」4レベル**／達成値［16（2d6+9）］／呪文使用回数2／《火矢》(⇒基本360頁) **「炎の猛り」**／達成値［15(2d6+8)］／主行動で使用する。荒ぶる火精の周囲「半径5m」内の「対象:すべて」は、体力抵抗判定(体力反射)を行う。失敗した場合、「2d6」点の火属性のダメージを受け、1点消耗する。成功した場合、一切の効果を受けない。

汚染された精霊です。混沌の気配が色濃い領域や術式などによって歪められたこれらの精霊は、生命を腐らせる青白い光を放つなどして周囲の環境にもその汚染を広げていきます。これはまだ比較的弱い汚染精霊で、その中の火の精霊です。

猛る水精（ヒューリアス・ウンディーネ）

レベル 6

生命力	45	呪文抵抗力	18	分類	精霊		
移動力	15	先制力	1d6	知能	低い	モラル	6

攻撃				
殴る	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	16	威力／属性	2d6／殴

防御					
回避	17	盾受け	なし	装甲値	5(皮膚)

支援効果	ボス1体の「呪文行使判定」に+3する／射程：10m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「水無効」**／水属性によるあらゆるダメージと不利な効果を受けない。 **「自立する精霊」**／《放逐》(⇒164頁)の呪文に対する呪文抵抗判定に+4する。 **「精霊術」6レベル**／達成値［19(2d6+12)］／呪文行使回数3／《隠蔽》(⇒基本350頁)、《吹雪》(⇒基本362頁) **「押し流す水」**／達成値［18(2d6+11)］／主行動で使用する。猛る水精の周囲「半径5m」内の「対象:すべて」は、体力抵抗判定(体力反射)を行う。失敗した場合、「3d6」点の水属性のダメージを受け、猛る水精から「10m」離れた射線が通る高低差1m以内の位置に強制的に移動させられる。どこに移動するかは、ランダムに決定する。成功した場合、一切の効果を受けない。

汚染精霊はさらにその状態が進行すると、普通の精霊同様に徐々に自由精霊としてその存在を確立し、現世に逗まるようになっていきます。これはそうした段階に至った汚染精霊における、水の精霊です。

強大な精霊（ストロング・スピリット）

レベル 7

生命力	48	呪文抵抗力	19	分類	精霊	
移動力	20	先制力	1d6	知能	命令による	モラル 10

攻撃				
殴る	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	20	威力／属性	3d6／殴

防御	回避	20	盾受け	なし	装甲値	4（皮膚）

支援効果	ボス1体の「呪文行使判定」に+6する／射程：10m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「精霊術」7レベル**／達成値［19(2d6+12)］／呪文使用回数5／下記参照 **「属性無効」**／自身の属性と同じ属性によるダメージとあらゆる不利な効果を受けない。

精霊術の《顕現（サモン・ハイ・スピリット）》（⇒306頁）で召喚される精霊で、属性に応じた精霊術の呪文を使用できる。

強大な精霊が使用できる呪文

属性	呪文
火	《霊壁》（⇒基本356頁）、《火矢》（⇒基本360頁）、《熱波》（⇒基本360頁、改訂データは165頁）
水	《命水》（⇒基本349頁）、《吹雪》（⇒基本362頁）、《呼気》（⇒基本363頁）
土	《石弾》（⇒基本355頁）、《霊壁》（⇒基本356頁）、《隧道》（⇒基本359頁）
風	《水歩》（⇒基本351頁）、《雷矢》（⇒基本354頁）、《捕縛》（⇒基本363頁）

長い歳月を経た精霊は、時として神々や英霊などと並び称される（あるいはそうした姿をとって顕現する）ほどの強さを発揮します。これはそうした強大な精霊たちの中でも比較的精霊使いとの接触が容易な位階の精霊ですが、だからといって簡単に制御できるわけではありません。

怒れる土精（アンガー・ノーム）

レベル 8

生命力	75	呪文抵抗力	22	分類	精霊		
移動力	15	先制力	1d6	知能	低い	モラル	6

攻撃					
殴る	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	20	威力／属性	4d6／殴

防御						
回避	21	盾受け	なし	装甲値	7(皮膚)

支援効果	ボス1体の「呪文行使判定」に+5し、「すべての呪文の威力」に+5する／射程：10m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「土無効」**／土属性によるあらゆるダメージと不利な効果を受けない。 **「自立する精霊」**／《放逐》（⇒164頁）の呪文に対する呪文抵抗判定に+4する。 **「精霊術」8レベル**／達成値［22（2d6+15）］／呪文使用回数4／《石弾》（⇒基本355頁）、《泥罠》（⇒基本355頁）、《隧道》（⇒基本359頁） **「精霊圧」**／達成値［21（2d6+14）］／怒れる土精の周囲「半径20m」の「対象：すべて」は、それぞれの対象の手番開始時に魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗すると、すべての呪文行使判定に−4される。 **「巻きあがる土砂」**／達成値［21（2d6+14）］／主行動で使用する。怒れる土精の周囲「半径5m」内の「対象：すべて」は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、「6d6」点の土属性のダメージを受け、その場で「転倒状態」（⇒120頁）になる。成功した場合、一切の効果を受けない。

汚染精霊もまた、歳月を経ていくことにより強大な精霊の領域へと達することがあります。またそうでなくとも歴史に残るほどの大災害や惨たらしい殺人現場など、大勢の犠牲者とその負の感情、人々の想念が染み付いた場所から現れる汚染精霊は、神聖な場所に現れる精霊同様に強力な個体となるでしょう。これはそうした強力な汚染精霊の中の、土の精霊です。

古精霊（エルダー・スピリット）

レベル 9

生命力	78	呪文抵抗力	22	分類	精霊		
移動力	25	先制力	1d6+1	知能	命令による	モラル	10

攻撃					
	殴る	タイプ	近接	射程	なし
		達成値	23	威力／属性	6d6／殴

防御						
	回避	23	盾受け	なし	装甲値	6(皮膚)

支援効果	ボス1体の「呪文行使判定」に+6し、「すべての呪文の威力」に+6する／射程：10m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「精霊術」9レベル**／達成値[22(2d6+15)]／呪文使用回数6／下記参照 **「属性無効」**／自身の属性と同じ属性によるダメージとあらゆる不利な効果を受けない。

精霊術の《顕現（サモン・ハイ・スピリット）》（⇒306頁）で召喚される精霊で、属性に応じた精霊術の呪文を使用できる。

古精霊が使用できる呪文

属性	呪文
火	《霊壁》(⇒基本356頁)、《火矢》(⇒基本360頁)、《熱波》(⇒基本360頁、改訂データは165頁)、《霊禍・火》(⇒307頁)
水	《命水》(⇒基本349頁)、《吹雪》(⇒基本362頁)、《呼気》(⇒基本363頁)、《霊禍・水》(⇒307頁)
土	《石弾》(⇒基本355頁)、《霊壁》(⇒基本356頁)、《隧道》(⇒基本359頁)、《霊禍・土》(⇒307頁)
風	《水歩》(⇒基本351頁)、《雷矢》(⇒基本354頁)、《捕縛》(⇒基本363頁)、《霊禍・風》(⇒307頁)

強大な精霊となったもののうち、明確に固有の存在として伝承に語られるようになった精霊です。いわゆる妖精王、妖精女王などと呼ばれる各々の名前を持ったほどの存在がこの古精霊だといえるでしょう。その領域の中では、すべての自然はその精霊の思うがままです。

狂える風精（インサニティ・シルフ） レベル 10

生命力	105	呪文抵抗力	29	分類	精霊		
移動力	20	先制力	1d6+1	知能	低い	モラル	6

攻撃				
殴る	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	24	威力／属性	6d6／殴

防御						
回避	25	盾受け	なし	装甲値	9(皮膚)	

支援効果	ボス1体の「呪文行使判定」に+6し、「すべての呪文の威力」に+7する／射程：10m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「自立する精霊」**／《放逐》(⇒164頁)の呪文に対する呪文抵抗判定に+4する。 **「風無効」**／風属性によるあらゆるダメージと不利な効果を受けない。 **「精霊圧」**／達成値[27(2d6+20)]／狂える風精の周囲「半径20m」の「対象：すべて」は、それぞれの対象の手番開始時に魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した対象は、すべての呪文行使判定に−4される。 **「高速詠唱」**／1回の主行動を費やす事で、呪文を2回続けて使用できる。この能力で呪文を使用する場合、すべての呪文行使判定に−4される。 **「精霊術」10レベル**／達成値[28(2d6+21)]／呪文使用回数5／《雷矢》(⇒基本354頁)、《恐怖》(⇒基本361頁)、《捕縛》(⇒基本363頁) **「吹き付ける風」**／達成値[27(2d6+20)]／主行動で使用する。狂える風精の周囲「半径20m」内の「対象：すべて」は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、「8d6」点の風属性のダメージを受け、手に持っているものをその場に落とす。成功した場合、一切の影響を受けない。

同様に固有の名前を持って語られる領域にまで至った、恐るべき汚染精霊も存在します。滅びの山や菖蒲野、地獄から現れたような切り裂き魔、もはやその存在そのものが独自の怪物として認知され、世界に汚染を広げてすべてを負の魔力で染め上げるべく動く脅威。そうした領域に至った汚染精霊の中における、これは風の精霊です。

真精霊（トゥルー・スピリット）

レベル 11

生命力	158	呪文抵抗力	31	分類	精霊		
移動力	25	先制力	1d6+2	知能	命令による	モラル	10

攻撃					
	殴る	タイプ	近接	射程	なし
		達成値	31	威力／属性	10d6／殴

防御	回避	31	盾受け	なし	装甲値	9（皮膚）

支援効果	ボス1体の「呪文行使判定」に+6し、「すべての呪文の威力」に+8する／射程：10m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「精霊術」10レベル**／達成値[31（2d6+24）]／呪文使用回数7／下記参照 **「四属性無効」**／「火、水、土、風」属性によるダメージとあらゆる不利な効果を受けない。

精霊術の《顕現（サモン・ハイ・スピリット）》（⇒306頁）で召喚される精霊で、属性に応じた精霊術の呪文を使用できる

真精霊が使用できる呪文

属性	呪文
火	《霊壁》（⇒基本356頁）、《火矢》（⇒基本360頁）、《熱波》（⇒基本360頁、改訂データは165頁）、《霊禍・火》（⇒307頁）
水	《命水》（⇒基本349頁）、《吹雪》（⇒基本362頁）、《呼気》（⇒基本363頁）、《霊禍・水》（⇒307頁）
土	《石弾》（⇒基本355頁）、《霊壁》（⇒基本356頁）、《隧道》（⇒基本359頁）、《霊禍・土》（⇒307頁）
風	《水歩》（⇒基本351頁）、《雷矢》（⇒基本354頁）、《捕縛》（⇒基本363頁）、《霊禍・風》（⇒307頁）

もはやこれを精霊と呼ぶことは不可能でしょう。高次の領域に至り、神々に限りなく近しい存在。人々はその存在を認識できないのではなく、この存在の中に自分が在るという事を理解しなければなりません。即ちこれこそは世界そのものと言えるのでしょう。過去にただ一人この領域に至った精霊と契約した者がいるとされますが、その名は失われており、ただ最強（マイティ）という通り名だけが伝わっています。

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

アンデッド

犬の骸骨（アンデッド・コボルド）　レベル 1

生命力	11	呪文抵抗力	9	分類	アンデッド		
移動力	16	先制力	1d6	知能	命令による	モラル	10

攻撃

牙	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	10	威力／属性	1d3／刺

防御

回避	12	盾受け	なし	装甲値	1(外皮)

支援効果	ボス1体の「次ラウンドの先制力」に+1する／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。 **「俊敏」**／遠隔攻撃に対する回避判定に+2する。

直立した犬のような骸骨のアンデッドです。これが実際に犬人の死体なのかどうかはわかりませんし、ともすれば蜥蜴人なのではとさえ言われますが、《死の迷宮》帰りの冒険者たちがそう呼んでいた為にこの名が定着しました。「骸骨のような姿」なんて呼び方よりはよっぽどマシですからね。

彷徨う霊（ホーント）　レベル 2

生命力	14	呪文抵抗力	14	分類	アンデッド		
移動力	10(飛行)	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	4

攻撃

なし	タイプ	−	射程	−
	達成値	−	威力／属性	−

防御

回避	11	盾受け	なし	装甲値	0(服)

支援効果	ボス1体の「呪文行使判定」に+1する／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。 **「飛行」**／「飛行」(⇒129頁)できないキャラクターによる移動妨害を無視する。 **「霊体の身体」**／通常の武器ではダメージを受けない。魔法の武器、魔法攻撃によるダメージは受ける。 **「怨嗟の声」**／達成値[13(2d6+6))]／主行動で使用する。彷徨う霊の周囲「半径5m」内の「対象1体」は、魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した場合、次のラウンドの終了時まで、移動と主行動が行えなくなる。

夜の墓地や裏路地などを徘徊している、半透明の霊体です。死者の魂が肉体を抜け出し、生者を呪います。その行動に合理性や理論などはなく、決して癒えぬ己の苦しみを、他者に押し付けようとしているだけです。

死の影（シャドウゴースト）

レベル 3

生命力	23	呪文抵抗力	13(2d6+6)	分類	アンデッド		
移動力	16(飛行)	先制力	2d6	知能	本能のまま	モラル	5

攻撃					
	腕	タイプ	近接	射程	なし
		達成値	14(2d6+7)	威力／属性	1d6+4／殴

防御	回避	13(2d6+6)	盾受け	なし	装甲値	0(服)

支援効果	ボス1体の「回避判定」に+2する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者2）** **「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「飛行」**／「飛行」（⇒129頁）できないキャラクターによる移動妨害を無視する。 **「不死の身体」**／武器によるダメージを受ける時、そのサイコロの出目はすべて、半分として扱う。 **「霊体の身体」**／通常の武器ではダメージを受けない。魔法の武器、魔法攻撃によるダメージは受ける。 **「影縛り」**／達成値［13(2d6+6)］／主行動で使用する。周囲「半径5m」内の「対象1体」は、魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した場合、次のラウンドの終了時まで、「命中判定、回避判定」に−2のペナルティを受け、移動ができなくなる。

全身が影のように黒く染められた、実体を持たないアンデッドです。通常の武器では傷つけることはできないため、特別な対策を取っていない限りは、出会ってしまっても正面から戦うことは得策ではありません。

木乃伊（ザ・マミー）

レベル 4

生命力	23	呪文抵抗力	14	分類	アンデッド		
移動力	8	先制力	1d6	知能	低い	モラル	7

攻撃					
	殴る	タイプ	近接	射程	なし
		達成値	16	威力／属性	2d6+3／殴

防御	回避	14	盾受け	なし	装甲値	4(皮膚)

支援効果	ボス1体の「特殊能力の達成値」に+2する／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。 **「群れ」**／仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。仲間はアンデッドでなければならない。 **「葬送の呪い」**／達成値［16(2d6+9)］／木乃伊の「負傷数」を「生命力」以上にした対象は、即座に魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した場合、「4d6」点の精神属性のダメージを受け、次ラウンドの先制力に−5される。このダメージは、装甲値で軽減できない。成功した場合、受けるダメージは半分となり、先制力への影響は受けない。

古代の王族や神官、高貴な身分のものが、後の復活のため棺に保管した亡骸です。
魔術的な施術によって腐ることなく骨と皮のみが残った肉体を、包帯で包んであります。
そして時として迂闊に棺の封印を解いた者へと、その硬い体で襲いかかってくるのです。
基本的には、身分相応の墓所や玄室に納棺された状態で眠っている者が大半です。
そして貴重で高価な副葬品や、死出の旅路の伴となる殉死者を伴っている場合もあります。
そのため財宝目当てに墓を暴けば、相応の報いを受けることでしょう。
また多くの場合、木乃伊がかつての人格を保っているのかどうかは不明です。
理性なき怪物、邪悪に歪んだ王、亡骸に取り付いた悪霊である事もしばしばだからです。
しかし中には来たるべき暗黒の世（ワールド・オブ・ダークネス）に備え眠りについた、古代の英雄的戦士も存在します。
彼らは時として蘇り、人々の笑顔を護るべく冒険者たちに力を貸すこともあるでしょう。
もっともそんな戦士の墓を暴く時点で、邪悪な何かが解き放たれてしまっているわけですが。
ちなみに、木乃伊の包帯や肉体は薬品として珍重されているとか。……本当でしょうか？

塚人（ワイト）

レベル 5

生命力	30	呪文抵抗力	18(2d6+11)	分類	アンデッド		
移動力	10	先制力	2d6	知能	人並み	モラル	8

攻撃					
杖	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用なし)
	達成値	16(2d6+9)	威力／属性	2d6+1／殴

防御					
回避	17(2d6+10)	盾受け	なし	装甲値	3(服)

支援効果	ボス1体の「すべての呪文の威力」に+2する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者5）** **「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「英雄を憎む」**／塚人がボスの場合、戦闘開始時に「因果点」を即座に1点上昇させる。 **「死霊術」5レベル**／達成値［18（2d6+11）］／呪文使用回数4回／《屍爆》（⇒279頁）、《悪疫》（⇒287頁）、他の呪文2つ

塚山、即ち太古の墳墓に埋葬されていた死人が蘇ったものです。元から魔導を納めていたからか、あるいは身分が高かったからか、周囲の死者を従えて操り、死霊術を操る事もできます。その強さから自ら望んで塚人に転じる魔術師もいますが、いささか本末転倒といえるでしょう。多くは正気を失っていますが、太古の王であった塚人が、狼より逃れて自らの墳墓に飛び込んだ若者に鋼の剣を授けたという逸話も残されています。時と場合によっては、幼子を拾い育てる事もあるかもしれません。

新鮮な屍人（フレッシュゾンビ）

レベル 5

生命力	28	呪文抵抗力	17	分類	アンデッド		
移動力	12	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	6

攻撃					
爪	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	15	威力／属性	3d6+1／刺

防御					
回避	14	盾受け	なし	装甲値	2(服)

支援効果	ボス1体の「命中判定」に+3する／射程：5m
特殊能力	**「群れ」**／仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。仲間はアンデッドでなければならない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや不利な効果を一切受けない。 **「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「麻痺の爪」**／達成値［17(2d6+10)］／爪による攻撃でダメージを受けた対象は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、「1日」の間、「技量点」が1点減少する。この効果は累積し、「技量点」が「0以下」となった対象は、「1日」の間、麻痺によって「行動不能状態」（⇒110頁）になる。この効果は毒属性として扱う。

起き上がってから比較的間もないアンデッドの総称です。厳密にはなりたての吸血鬼なども含まれていますが、多くの場合は知性を失っているばかりか異能も持たぬため、吸血鬼扱いされる事はありません。ですが墓から這い出る過程で研ぎ澄まされた爪には、恐るべき麻痺毒を帯びています。

屍大目玉（ビッグアイドゾンビ）　レベル 6

生命力	40	呪文抵抗力	19(2d6+12)	分類	アンデッド		
移動力	20	先制力	2d6	知能	低い	モラル	7

攻撃					
	触腕	タイプ	近接	射程	なし
		達成値	18(2d6+11)	威力／属性	2d6+5／殴

防御	回避	16(2d6+9)	盾受け	なし	装甲値	4(外皮)

支援効果	ラウンド終了時まで、ボス1体の任意の「近接攻撃、もしくは遠隔攻撃」の攻撃回数を1回増やす／射程：10m
特殊能力	**「ボス」（統率者3）** **「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「再生」**／ラウンド終了時、負傷数が「6」点回復する。 **「眼球潰し」**／この怪物に対して物理ダメージを与えた場合、物理ダメージを与えたキャラクターは、近接攻撃、「怪光線」「呪文封じの視線」「眠りの視線」「腐食光線」のいずれかの特殊能力ひとつを宣言できる。この怪物は、宣言された特殊能力1つをラウンド終了時まで実行できない。この効果は、1ラウンドの間に、3回まで発揮される（屍大目玉は最大で3種の特殊能力を封じられる）。 **「2回行動」**／近接攻撃、「怪光線」「呪文封じの視線」「眠りの視線」「腐食光線」5つの動作のうち、いずれか2種を実行できる。ただし、同じ特殊能力を2回以上は実行する事はできない。実行した特殊能力の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「怪光線」**／達成値［20（2d6+13）］／射程：30m／主行動で使用する。「射程」内にいる「対象1体」に怪光線を放つ。「対象と、屍大目玉から対象までの直線上にいるすべてのキャタラクー」は、呪文抵抗判定を行う。失敗した場合、「5d6」点の精神属性のダメージを受ける。成功した場合、受けるダメージは装甲値で軽減される直前に半分になる。 **「呪文封じの視線」**／達成値［19（2d6+12）］／射程：100m／主行動で使用する。「射程」内の「対象1体」に呪いの光線を放つ。対象は、呪文抵抗判定を行う。失敗した場合、対象はラウンド終了まで一切の呪文を行使できなくなる。 **「眠りの視線」**／達成値［20（2d6+13）］／射程：100m／主行動で使用する。「射程」内の「対象1体」に眠りを誘う光線を放つ。対象は、呪文抵抗判定を行う。失敗した場合、対象は「睡眠状態」（⇒117頁）になる。 **「腐食光線」**／達成値［18（2d6+11）］／射程：100m／主行動で使用する。「射程」内の「対象1体」に光線を浴びせかける。対象は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、1d3して「出目と同じ値」だけ「技量点」が減少する。この「技量点」を減少させる効果は、毒属性として扱う。この毒の効果は累積し、この効果で「技量点」が「0」以下になった対象は、その場で腐り落ちて「行動不能状態」（⇒110頁）になり、そのまま解毒されずに1時間放置されると死亡する。

大目玉（⇒基本614頁）を元にしたアンデッドです。多数の眼球と腐った触手を持ちますが、その目に光はなく、肉が腐り落ちたことで大きさも小さくなっています。素材の調達難度の高さからすると弱体化したようにも思えますが、各種の光線は限定的ながらも健在で、脅威度が衰えたわけではありません。中でも死の暴君と呼ばれる上位個体は、大目玉自身が死すら死に絶える夢を見た末に至った存在で、ゾンビとも吸血鬼とも骨だけだともいわれますが、むしろ大目玉より恐ろしい怪物になったと言えるでしょう。

木乃伊の神官（マミー・プリースト）　レベル 6

生命力	34	呪文抵抗力	17	分類	アンデッド	
移動力	13	先制力	1d6	知能	人並み	モラル	7

攻撃					
杖	タイプ	近接	射程	10m（投擲適用なし）
	達成値	17	威力／属性	3d6／殴

防御	回避	16	盾受け	なし	装甲値	5（皮膚）

支援効果	ボス1体の「特殊能力の達成値」に+3する／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。 **「群れ」**／仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。仲間はアンデッドでなければならない。 **「葬送の呪い」**／達成値［18（2d6+11）］／木乃伊の神官の「負傷数」を「生命力」以上にした対象は、即座に魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した場合、「5d6」点の精神属性のダメージを受け、「次ラウンドの先制力」に−5される。このダメージは装甲値で軽減できない。成功した場合、受けるダメージは半分となり、先制力への影響は受けない。 **「死霊術」6レベル**／達成値［18（2d6+11）］／呪文使用回数3／《屍爆》（⇒279頁）、《寒気》（⇒283頁）、《悪疫》（⇒287頁）、他の呪文3つ

かつての神官が木乃伊として蘇ったものです。世に初めて木乃伊の脅威を知らしめたのもこの類の怪物で、生前から抱く巫女への歪んだ恋慕から木乃伊として再生し、乙女を攫って巫女に仕立てて己の欲望を満たそうとしたとされます。その個体は人に化けたというのですから、その知性の高さと呪力の強さを疑う余地はありません。またその類まれなる信仰心と並々ならぬ精神力から、生きたまま木乃伊と成る事を選んだ聖者、聖女も存在します。

序章
第1章
第2章
第3章
第4章
第5章
第6章

知性ある屍人（インテリジェンスゾンビ）

レベル 7

生命力	45	呪文抵抗力	18	分類	アンデッド		
移動力	14	先制力	1d6+1	知能	低い	モラル	6

攻撃

爪	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	19	威力／属性	3d6+4／刺

防御

回避	17	盾受け	なし	装甲値	4(服)

支援効果	ボス1体の「命中判定」に+4する／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや不利な効果を一切受けない。 **「群れ」**／仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。仲間はアンデッドでなければならない。 **「麻痺の爪」**／達成値［18(2d6+11)］／爪による攻撃でダメージを受けた対象は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、「1日」の間、「技量点」が1点減少する。この効果は累積し、「技量点」が「0以下」となった対象は、「1日」の間、麻痺によって「行動不能状態」（⇒110頁）になる。この効果は毒属性として扱う。 **「嘆きの声」**／達成値［19(2d6+12)］／主行動で使用する。知性ある屍人の周囲「半径5m」内の「対象：すべて」は、魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した場合、「3d6」点の精神属性のダメージを受け、1点消耗した上に「呪文使用回数」が1回減少する。

屍人の中でも知性を保つ、あるいは蘇らせる事ができたものです。前述通りなりたての吸血鬼も含まれており、この段階からようやく新参者（ニオファイト）として扱われるようになります。いずれにせよ大概は邪悪な死霊が体を動かしているため、性根は捻じ曲がり、生者に対する悪意と怨嗟と憎悪と害意しか抱いていません。

合成吸血鬼（キメラヴァンパイア）　レベル 7

生命力	48	呪文抵抗力	18(2d6+11)	分類	アンデッド		
移動力	17(飛行)	先制力	2d6+1	知能	人並み	モラル	6

攻撃

噛み付く	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	19(2d6+12)	威力／属性	3d6+3／刺
爪	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	18(2d6+11)	威力／属性	2d6+6／斬
尻尾	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	17(2d6+10)	威力／属性	1d6+9／刺

防御

回避	17(2d6+10)	盾受け	なし	装甲値	5(体毛)

支援効果	ラウンド終了時まで、ボス1体の任意の「近接攻撃、もしくは遠隔攻撃」の攻撃回数を1回増やす／射程：5m
特殊能力	**「ボス」(統率者3)** **「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性(毒、病気、精神)」**／毒、病気、精神属性のダメージや不利な効果を一切受けない。 **「飛行」**／「飛行」(⇒129頁)できないキャラクターによる移動妨害を無視する。 **「再生」**／ラウンド終了時、「負傷数」が「7」点回復する。 **「太陽に弱い」**／太陽の光の下では「再生」を失い、ラウンド終了ごとに「4」点負傷する。 **「不死の身体」**／武器によるダメージを受ける時、そのサイコロの出目はすべて、半分として扱う。 **「対呪装甲」**／+5／呪文によるダメージに対する装甲値に+5する。 **「3回行動」**／「噛み付く、爪、尻尾による近接攻撃1回ずつ」を行うか、「『真言呪文1回の使用』と、爪、尻尾の近接攻撃1回ずつ」を行える。行動の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「真言呪文」6レベル**／達成値［18(2d6+11)］／呪文使用回数3回／《分影》(⇒基本310頁)、《火球》(⇒基本316頁)、《加速》(⇒基本320頁、改訂データは164頁)、他の呪文3つ **「吸精」**／達成値［19(2d6+12)］／ラウンド終了時、合成吸血鬼の周囲「5m」内の「対象:すべて」は、魂魄抵抗判定(魂魄反射)を行う。失敗した対象は、生命力が「5」点減少する。減少した生命力は、合成吸血鬼を倒すと回復する。 **「尻尾の毒」**／達成値［18(2d6+11)］／尻尾の攻撃が命中した対象は、体力抵抗判定(体力反射)を行う。失敗した場合、「2d6」点負傷する。成功した場合、一切の効果を受けない。この効果は、毒属性として扱う。

如何なる邪法によるものか、獣憑きの如き能力を得た吸血鬼です。
一見して単なる人なのですが、吸血鬼としての本性を顕にすると共に姿が変わります。
蝙蝠に転じる吸血鬼は多くいますが、此方は様々な獣と混じり合った異形に変貌します。
その姿は蜘蛛や鮫など様々で、やはり恐るべき怪物ですが、吸血鬼として太陽に弱く、さらに復活するべき依り代――棺桶を持たないという弱点を持ち合わせています。
加えて、自然に生み出されることがないあたりが幸いと言うべきでしょうか。
しかしこの怪物と遭遇したということは、跳梁跋扈する邪教の輩と敵対したということです。

古骸骨兵（スケルトンエルダー）

レベル 8

生命力	70	呪文抵抗力	20	分類	アンデッド		
移動力	14	先制力	1d6+1	知能	命令による	モラル	10

攻撃

武器	タイプ	近接	射程	10m（投擲適用）
	達成値	22	威力／属性	5d6+4／斬
弓	タイプ	弩弓	射程	60m
	達成値	21	威力／属性	3d6+8／刺

防御

回避	21	盾受け	なし	装甲値	10（鎧）

支援効果	ボス1体の「近接攻撃と遠隔攻撃の威力、装甲値」に+6する／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。 **「刺に強い」**／+5／刺属性によるダメージに対する装甲値に+5する。 **「孤高」**／古骸骨兵の周囲「半径5m」以内に味方がいない場合、「武器と弓の威力、装甲値」に+3する。 **「矢逸らし」**／遠隔攻撃に対する回避判定に+4する。 **「フェイント」**／達成値［23（2d6+16）］／近接攻撃を受けた対象は、防御判定を行う前に第六感判定（知力反射）を行う。失敗した場合、「受け流し」効果を効果を適用できず、盾受け判定も行えない。 **「盾落とし」**／達成値［22（2d6+15）］／武器の攻撃の対象になった時、盾受けを行ったなら、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗すると、盾をその場に落とす。

生前は歴戦の勇士だったと思われる骸骨の怪物です。多くは記憶や理性を失っていますが、その身に染み付いた技ばかりは忘れることなく、戦いにおいては無類の強さを発揮します。弱点をあげるとすれば、もはや筋肉が物理的に残っていない点でしょうか。別に貧弱というわけではありませんが、軽いのです。
「武器1つ」（⇒基本573頁）を持っています。

木乃伊の王（ザ・ファラオ） レベル 8

生命力	66	呪文抵抗力	19(2d6+12)	分類	アンデッド		
移動力	18	先制力	2d6+1	知能	人並み	モラル	7

攻撃					
攻撃	殴る	タイプ	近接	射程	なし
		達成値	21(2d6+14)	威力／属性	4d6+3／殴

防御	回避	20(2d6+13)	盾受け	なし	装甲値	8(皮膚)

支援効果	ボス1体の「特殊能力の達成値」に+4する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者8）** **「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。 **「不死の身体」**／武器によるダメージを受ける時、そのサイコロの出目はすべて、半分として扱う。 **「葬送の呪い」**／達成値［22（2d6+15）］／木乃伊の王の「負傷数」を「生命力」以上にした対象は、即座に魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した場合、「6d6」点の精神属性のダメージを受け、「次ラウンドの先制力」に−5される。このダメージは、装甲値で軽減できない。成功した場合、受けるダメージは半分となり、先制力への影響は受けない。 **「威圧」**／達成値［22（2d6+15）］／射程：30m／1ラウンドに2回まで、「射程」内の「対象1体」が何らかの行動を行おうとした時、威圧できる。威圧する事で、「その行動の実行に伴う判定」に−2する。この時、対象から木乃伊の王を視認できる必要がある。この効果は、対象の1回の判定に対しては1回のみ有効である。 **「アンデッドを従える」**／自由行動で使用する。「半径100m」内のすべての「7レベル以下」の「分類：アンデッド」の怪物を支配し、自身の意のままに行動させられる。この時、支配されたアンデッドは、木乃伊の王を主とする「支配状態(強)」(⇒112頁)になる。 **「不死召喚」**／主行動で使用する。「6レベル」以下の「分類：アンデッド」の怪物1体を召喚する。召喚した怪物は、次のラウンドから行動できる。この時、召喚された怪物は、木乃伊の王を主とする「支配状態(強)」(⇒112頁)になる。

かつて王として君臨し、死後もその威厳を保ち続ける木乃伊です。来たるべき日に備えて大勢の家臣と共に眠りについたこの古代の王は、目覚めると同時に自らが君臨する死者の王国を築き上げるべく行動に移ります。この王にとって遍く四方世界はすべて己の領土であり、目に映る文化風俗はすべて唾棄すべきもので、民草は愚かの極みとしか見えないのです。かの伝説的な蠅の王の逸話を紐解くまでもなく、この死者の王国を崩すにはその頂点に立つ王を如何にして討ち取るかを考えるべきでしょう。

死人の王（ノーライフキング）　レベル 14

生命力	250	呪文抵抗力	47(2d6+40)	分類	アンデッド		
移動力	15	先制力	2d6+4	知能	高い	モラル	10

攻撃					
錫杖	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用なし)	
	達成値	40(2d6+33)	威力／属性	8d6／殴	

防御	回避	40(2d6+33)	盾受け	なし	装甲値	10(服)

支援効果	ボス1体の「呪文行使判定、すべての呪文の威力」に+10する／射程：10m
特殊能力	**「ボス」（統率者5）** **「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。 **「霊体の身体」**／通常の武器ではダメージを受けない。魔法の武器、魔法攻撃によるダメージは受ける。 **「不死の身体」**／武器によるダメージを受ける時、そのサイコロの出目はすべて、半分として扱う。 **「対呪装甲」**／+10／呪文によるダメージに対する装甲値に+10する。 **「英雄を憎む」**／死人の王がボスの場合、戦闘開始時に「因果点」を即座に1点上昇させる。 **「機先」**／1ラウンド目の先制力だけ+3する。 **「再生」**／ラウンド終了時、「負傷数」が「14」点回復する。 **「疲労」**／ラウンド終了時、戦闘に参加している「対象:すべて」は、「継戦力ウンター」が追加で1点（合計で2点）蓄積する。 **「超高速詠唱」**／1回の主行動を費やす事で、呪文を2回、もしくは3回続けて使用できる。この能力で呪文を2回使用する場合、すべての呪文行使判定に−4される。同様に、呪文を3回使用する場合は、すべての呪文行使判定に−8される。 **「真言呪文」10レベル**／達成値［40（2d6+33）］／呪文使用回数∞／すべての真言呪文（高位呪文を含む） **「死霊術」10レベル**／達成値［40(2d6+33)］／呪文使用回数∞／すべての死霊術（高位呪文を含む） **「アンデッドを従える」**／自由行動で使用する。死人の王から「半径100m」内のすべての「13レベル以下」の「分類：アンデッド」の怪物を支配し、自身の意のままに行動させられる。この時、支配されたアンデッドは、死人の王を主とする「支配状態（強）」（⇒112頁）になる。

死を征服することに成功したもの、あらゆる亡者の上に君臨する不死の王、吸血鬼の王です。その存在は死そのものと言っても過言ではなく、善悪問わず死人占い師によって支配されたアンデッドすら従えてしまうほどの力を持っています。一見して理知的で聡明、寛容で鷹揚な態度を見せますが、その実は自分が勝つこと、勝利して支配することが全てという利己主義の塊に過ぎません。故に死人の王は四方世界において存在するだけで脅威であり、全てを死のもとに支配せんと目論む——あるいはそれ以外の目的があったとしても、成就するための方法は常に他者の死であるというおぞましい存在です。

デーモン

蛇髪頭（ゴルゴン）　レベル 5

生命力	28	呪文抵抗力	17(2d6+10)	分類	デーモン	
移動力	15	先制力	2d6	知能	低い	モラル 6

攻撃

武器				
牙	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	19(2d6+12)	威力／属性	3d6／斬
弓	タイプ	弩弓	射程	30m
	達成値	18(2d6+11)	威力／属性	2d6+2／刺

防御

回避	盾受け	装甲値
18(2d6+11)	なし	3(外皮)

支援効果	ボス1体の「命中判定、回避判定」に+2する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者2）** **「技能【暗視(初歩)】」** **「対呪装甲」**／+3／呪文によるダメージに対する装甲値に+3する。 **「石化無効」**／いかなる効果を受けても石化しない。 **「首だけの悪魔」**／蛇髪頭の「負傷数」が「生命力」以上になった場合、即座に「負傷数」を「3d6」点回復する。以後は、首だけとなって通常どおりに行動する。この場合、移動力は「10(飛行)」に変更され、攻撃「牙」による攻撃か、「石化の邪眼」のみを行える。 **「2回行動」**／「牙と弓による攻撃を1回ずつ」を行うか、「弓による攻撃と『石化の邪眼』を1回ずつ」を行える。行動の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「石化の邪眼」**／達成値［16(2d6+9)］／主行動で使用する。「射程:30m」内の「対象1体」は体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗すると、「技量点」または「体力点」のいずれかランダムが1点減少する。この効果は累積し、いずれかの能力値が「0」以下になった場合、全身が石化する。この効果は毒属性の効果として扱う。

一見して美しい女性のように見えますが、その正体は生ける蛇の髪を持った恐ろしい形相のデーモンです。髪の一本一本が猛毒を持つ蛇ですが、さらに恐ろしいのはこのデーモンに睨まれた者は石化して死に至るというその邪眼です。また下半身を蛇のようにして滑るように移動し、卓越した技量の弓矢でもって勇士を射殺していきます。そしてたとえ首だけになっても飛来して襲いかかるため、たとえ倒すことに成功しても油断してはなりません。

夢魔（サキュバス）

レベル 6

生命力	35	呪文抵抗力	19(2d6+12)	分類	デーモン		
移動力	20(飛行)	先制力	2d6	知能	人並み	モラル	5

攻撃	牙	タイプ	近接	射程	なし
		達成値	19(2d6+12)	威力／属性	3d6+2／刺

防御	回避	17(2d6+10)	盾受け	なし	装甲値	5(皮膚)

支援効果	ボス1体の「呪文行使判定、呪文抵抗力」に+3する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者2）** **「技能【暗視（初歩）】」** **「飛行」**／「飛行」（⇒129頁）できないキャラクターによる移動妨害を無視する。 **「対呪装甲」**／+5／呪文によるダメージに対する装甲値を+5する。 **「真言呪文」6レベル**／達成値［19（2d6+12）］／呪文使用回数2／《混乱》（⇒基本307頁）、《惰眠》（⇒基本309頁）、《火球》（⇒基本316頁）、他の呪文3つ **「精霊術」6レベル**／達成値［19（2d6+12）］／呪文使用回数2／《恐怖》（⇒基本361頁）、《捕縛》（⇒基本363頁）、《鎌鼬》（⇒246頁）、他の呪文3つ **「吸精」**／達成値［19（2d6+12）］／ラウンド終了時、夢魔の周囲「半径5m」内の「対象：すべて」は、魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した場合、生命力が「3」点減少する。減少した生命力は、夢魔を倒すと回復する。 **「誘惑」**／達成値［18（2d6+11）］／主行動で使用する。夢魔の周囲「半径5m」内の「対象1体」は、知力抵抗判定（知力反射）を行う。失敗した場合、「1時間」の間、夢魔を自らの最愛の人として認識するようになり、「魅了状態（強）」（⇒123頁）になる。このため、一切の危害を加える行動はできなくなり、夢魔を害する存在を敵とみなすようになる。この効果は、《解呪》（⇒基本326頁）などによって解除されるか、夢魔の生命力が「0」以下になるまで継続する。

四方世界の基底とは異なる次元より夢を通じて侵略してくる恐るべき精神寄生体です。
魔神の一種と考えられており、人々を誘惑して色欲を煽り、精気を搾り取るものどもです。
その姿は変幻自在で、美しい女、男で、対象の性別に依らず理想の相手として現れます。
魅了の力に囚われたものは、夢と現（うつつ）の区別もつかなくなり、蕩けて喰われます。
気を強く持てば良いというものでもなく、そんな相手の強張りを解す術にも長けています。
哀れっぽく命乞いし、従順に頭を垂れ、誠心誠意尽くしてきても油断してはいけません。
一瞬でも絆されてしまえば、その心の隙間を瞬く間に食らいつくし、魂を奪われるでしょう。
古来より多くの冒険者や高僧が夢魔に挑んでは敗北し、その魂が消失してきました。
幽世の存在が現世で実体を保つことの困難さから、物理的に貧弱なのが幸いでしょうか。
そのため夢魔と相対する時は一切の言葉を交わさず、問答無用で物理暴力に訴えるべきです。
無論、夢魔を切り捨てたところで気を抜いてはいけません。
それさえも夢の中かもしれない――というのが、夢魔の恐ろしい所なのです。
ましてや現世で「名前」を保てるほどの夢魔と出くわしたなら、絶対に油断は禁物です。
それほどに確固たる自我を持った上位の夢魔に、夢の中で勝てるわけがないのですから。
余談ですが、高名な冒険者が好んで夢魔を相手をした……という逸話があります。
吸精を受けると技量が落ち、修行のやり直しになるという理由だそうですが……さて。
それはもはや、完全に夢魔に魅了されていると言っても良いのではないでしょうか?
呪文使用回数は、「真言呪文」と「精霊術」で共通です。

鹿頭怪鳥（ペリュトン）　レベル 6

生命力	48	呪文抵抗力	17(2d6+10)	分類	デーモン		
移動力	30(飛行)	先制力	2d6+1	知能	高い	モラル	8

攻撃

角	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	17(2d6+10)	威力／属性	3d6+4／殴
鉤爪	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	19(2d6+12)	威力／属性	2d6+8／斬

防御

回避	17(2d6+10)	盾受け	なし	装甲値	5(外皮)

支援効果	ボス1体の「命中判定、回避判定」に+2する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者2）** **「技能：【鳥の目（熟練）】」** **「飛行」**／「飛行」（⇒129頁）できないキャラクターによる移動妨害を無視する。 **「2回行動」**／角と鉤爪による近接攻撃を1回ずつ行える。行動の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「影を纏う」**／達成値［20（2d6+14）］／鹿頭怪鳥に近接攻撃または遠隔攻撃を行おうとするキャラクターは、第六感判定（知力反射）を行う。失敗すると、鹿頭怪鳥の回避判定に+4する。この特殊能力は、光属性の魔法攻撃に対する呪文抵抗判定に失敗すると失われる。 **「矜持」**／自身を一度でも負傷させた相手が攻撃の範囲内に存在する場合、優先的に攻撃の対象とする。 **「捕獲攻撃」**／鉤爪の攻撃が命中した場合、「拘束状態」（⇒108頁）になる。ただし、鉤爪に対して盾受けを行った者は、その判定の成否にかかわらず「拘束状態」にはならない。鹿頭怪鳥はいったん鉤爪で対象を「拘束状態」にすると、以降は対象が「拘束状態」を解除するまでは毎ラウンド、自由行動を費やして「拘束状態」を継続できる。鹿頭怪鳥によって「拘束状態」になったキャラクターは、自身の手番に主行動を費やす事で、「この特殊能力の達成値」を受動側として、脱出判定（体力集中）による「達成値の較べ合い」（⇒基本132頁）を行う事ができ、勝利すると「拘束状態」を解除できる。鹿頭怪鳥は鉤爪で「拘束状態」にしている対象がいる間、他の対象に対して鉤爪で攻撃できないが、移動や他の動作は行える。

鹿の頭と鳥の体を持つ、異形の怪物です。人語を解し、高い知性を持ち、旅人や冒険者を弄ぶようにして殺すことを好みます。魔神の一種であるとされており詳細についてはよくわかっていませんが、その正体が影であることを見抜いて倒したという話もあります。

異形の蜘蛛（イット）

レベル 7

生命力	43	呪文抵抗力	20	分類	デーモン		
移動力	15	先制力	1d6+2	知能	低い	モラル	4

攻撃					
	牙	タイプ	近接	射程	なし
		達成値	19	威力／属性	2d6+6／刺

防御	回避	20	盾受け	なし	装甲値	0(外皮)

支援効果	ボス1体の「命中判定、近接攻撃と遠隔攻撃の威力」に+3する／射程：5m
特殊能力	**「技能【暗視（習熟）】」** **「技能【隠密（習熟）】」** **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。 **「機先」**／1ラウンド目の先制力だけ+3する。 **「毒の牙」**／達成値［19（2d6+12）］／牙による攻撃が命中した対象は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、「2d6」点負傷する。この効果は、毒属性として扱う。 **「畏怖」**／達成値［20（2d6+13）］／戦場にいる「対象：すべて」は、戦闘開始前に、第六感判定（知力反射）を行う。失敗した対象は1ラウンド目、異形の蜘蛛を対象としての攻撃や呪文の使用を行えない。

忌むべき存在故にただ「それ」と呼ぶよりほか無い怪物です。一見して外套を纏った只人のように見えますが、その正体は人の頭を持った巨大な蜘蛛であり、異界より現れ人々の恐怖を喰らうデーモンです。この魔神は自らの強みを理解しており、正体を隠したまま密かに人々の間に恐怖を振りまく事を好みます。そのためほんの僅かでも恐怖を抱けばたちまちのうちにこの怪物の餌食となるでしょうが、逆に勇気を振り絞れば子供ですら立ち向かう事ができます。恐れを知らぬ者どもにとっては、しょせんただの馬鹿でかい蜘蛛に過ぎないのです。

魔神王（デーモンロード）

レベル 15

生命力	666	呪文抵抗力	51(2d6+44)	分類	デーモン		
移動力	50(飛行)	先制力	2d6+10	知能	高い	モラル	10

攻撃

牙	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	49(2d6+42)	威力／属性	12d6／斬刺
爪	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	51(2d6+44)	威力／属性	10d6+10／斬
尻尾	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	50(2d6+43)	威力／属性	14d6／殴

防御

回避	49(2d6+42)	盾受け	なし	装甲値	20(外皮)

支援効果　ラウンド終了時まで、ボス1体の任意の「近接攻撃、もしくは遠隔攻撃」の攻撃回数を3回増やす／射程：10m

特殊能力

「ボス」（統率者10）
「魔法視覚」／視覚に関する不利な効果を受けない。
「飛行」／「飛行」（⇒129頁）できないキャラクターによる移動妨害を無視する。
「機先」／1ラウンド目の先制力だけ+3する。
「防御陣形」／+10／統率している怪物の装甲値に+10する。
「抵抗陣形」／+10／統率している怪物の呪文抵抗力に+10する。
「英雄を憎む」／魔神王がボスの場合、戦闘開始時に「因果点」を即座に1点上昇させる。
「巨大」／近接攻撃や移動妨害が可能な距離が「10m」として扱う。
「異界存在」／「冒険者レベル、または怪物のレベルが10以下」の存在は、魔神王の姿を見た場合、即座に死亡する。ただし、魔神王が自分の姿を見る事を許可した場合、その対象は死亡しない。また、魔神王の負傷数は「生命力」以上になる事はなく、負傷数が「生命力」以上になるようなダメージや効果はすべて無効化される。
「魔神王の絶技」／この怪物の牙、爪、尻尾の攻撃に対して、「受け流し」効果を使わなかった場合、または盾受けを行わなかった場合、回避判定と盾受け判定を行えない。
「5～6回行動」／「牙、爪、尻尾による近接攻撃すべてを2回ずつ」を行うか、「「牙、爪、尻尾による近接攻撃」を1回ずつと「悪魔召喚」「魔神の王」を1回ずつ」を行える。行動の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。
「デーモンを従える」／自由行動で使用する。魔神王の周囲「半径100m」内のすべての「14レベル以下」の「分類：デーモン」の怪物を支配し、自身の意のままに行動させられる。この時、支配されたデーモンは、魔神王を主とする「支配状態(強)」(⇒112頁)になる。
「悪魔召喚」／主行動で使用する。「レベル14以下」の「分類：デーモン」の怪物1体を即座に召喚する。召喚されたデーモンは、即座に魔神王に支援効果を与え、次のラウンドからは通常どおりに扱う。この時、召喚されたデーモンは、魔神王を主とする「支配状態(強)」になる。この能力は、1日に5回まで使用できる。この能力で召喚されたデーモンは1時間で消滅する。
「魔神の王」／達成値［40(2d6+33)］／主行動で使用する。魔神王の周囲「半径20m」内の「対象：すべて」は、体力抵抗判定（体力反射）と、魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。両方の抵抗に失敗した場合、「15d6」点の闇属性のダメージを受け、次のラウンドの手番終了まで、「すべての判定」に−5される。いずれかの判定に成功した場合、ダメージはそのまま受けるが判定へのペナルティは受けない。両方の判定に成功した場合、一切の効果を受けない。

幾度となく四方世界を脅かしてきた、恐るべき魔神の王です。只人の王がそうであるように魔神王も幾柱も存在しており、虎視眈々と現世を侵略する機を窺っています。百人の勇者をかき集めたとしても対峙することは困難であり、見ただけでもその生命を刈り取られ、魂を砕かれてしまうことでしょう。もはやその存在は神と同等かそれ以上の存在として語られており、これはそうした魔神王のなかの一柱に過ぎません。この魔神王が王たちの中でどれほどの強さにあるのかすら、知る者はいません。

地獄の道化（フラック）

レベル 8

生命力	88	呪文抵抗力	22(2d6+15)	分類	デーモン		
移動力	16	先制力	2d6	知能	本能のまま	モラル	6

攻撃					
踏みつけ	タイプ	近接	射程	なし	
	達成値	19(2d6+12)	威力／属性	5d6／殴	

防御	回避	18(2d6+11)	盾受け	なし	装甲値	8(装甲)

支援効果	ボス1体の「近接攻撃と遠隔攻撃の威力、すべての呪文の威力」に+5する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者4）** **「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。 **「刺に強い」**／刺属性によるダメージに対する装甲値に+5する。 **「4回行動」**／踏みつけによる近接攻撃1回と「炎の呪弾」「石化の呪弾」「毒の呪弾」を1回ずつ行える。行動の対象は、同じ対象を2回続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「炎の呪弾」**／達成値［22(2d6+15)］／射程:50m／主行動で使用する。「射程」内の「対象1体」は呪文抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した場合、「6d6」点の火属性のダメージを受ける。成功した場合、受けるダメージは装甲値で軽減される直前に半分になる。 **「石化の呪弾」**／達成値［21(2d6+14)］／射程：30m／主行動で使用する。「射程」内の「対象1体」は呪文抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した場合、「5d6」点の火属性のダメージを受け、「技量点」または「体力点」のいずれかがランダムに1点減少する。この効果は累積し、いずれかの能力値が「0」以下になった場合、全身が石化する（この効果は、毒属性として扱う）。成功した場合、受けるダメージは装甲値で軽減される直前に半分になり、能力値は減少しない。 **「毒の呪弾」**／達成値［20(2d6+13)］／射程:10m／「射程」内の「対象1体」は、「4d6」点の毒によるダメージを受け、即座に1点消耗する。この効果は毒属性として扱う。成功した場合、受けるダメージは装甲値で軽減される直前に半分になり、消耗しない。

魔界の深淵より現れ出た異形の怪物です。
見た目や奇妙な移動音が、道化師の奏でる騒々しい楽器に似ているため、こう呼ばれます。
外見は車輪のついた鋼鉄の尖塔のようで、八十八本の杖が剣山めいて生えています。
そしてこの怪物は杖から呪弾を炎のように噴射し、迂闊な冒険者たちを粉砕するのです。
この怪物が放つ呪弾は石化や毒などの呪いを帯びており、極めて危険な存在です。
幸い、魔界に近しいような場所を徘徊しているだけなので、早々遭遇はしないでしょうが。
一説によればこの鋼鉄の内部に潜む、不死身の粘菌こそがその正体だとも言われています。
しかしそれを確かめる事に成功したものはいません。……今の所は。

物体（ゼノ）

レベル 2

生命力	18	呪文抵抗力	12	分類	魔法生物		
移動力	10	先制力	1d6	知能	人並み	モラル	7

攻撃					
殴る	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	12	威力／属性	1d3+2／殴

防御						
回避	12	盾受け	なし	装甲値	0(外皮)

支援効果	ボス1体の「装甲値、次ラウンドの先制力」に+1する／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。 **「捕食変態」**／達成値[13(2d6+6)]／接触している「対象1体」を捕食する。対象は、捕食される直前に、第六感判定(知力反射)を行い、成功すれば捕食を回避できる。失敗した場合でも「因果点」を1点上昇させれば自動的に捕食を回避できる。判定に失敗し、かつ「因果点」を使用しなかった場合、対象は捕食されて死亡する。捕食後は、「捕食した対象」と同じ姿と能力を獲得する。すべてのデータは、「捕食した対象」のものと同じになり、負傷数と消耗は「0」になる。しかし、「捕食した対象」の記憶や知識を獲得する事はできない。捕食後の姿を見た者は観察判定（知力集中）を行い、成功すればそれが偽物である事を察知できる。この時点で怪物知識判定(知力集中)を行い、成功すると相手が物体(ゼノ)だと気づく。

星辰の彼方から飛来したと思わしき、未知の生命体です。
外見は影の如き不定形の物体ですが、他の生物を捕食し、擬態して増殖していきます。
知性はあるようですが、我々の知る言葉持つ者のそれとは全く異なっています。
そのため我々の視点からでは、物体の行動は恐るべき侵略行為としか映りません。
物体とそうでない者を見分けるには、魔術師や錬金術師が血液を調べる方法があります。
それほどの時間をかけられない場合は、髪の毛が「生きている」かを確かめましょう。
あるいは瞳に光が灯っているかどうかを調べる事でもわかります。
もっとも、あなたの目の前にいるのが物体だと気づいた時には、手遅れかもしれませんが。

序章 第1章 第2章 第3章 第4章 第5章 第6章

魔法生物

泥人形（スワンプマン）

レベル 1

生命力	15	呪文抵抗力	11	分類	魔法生物		
移動力	8	先制力	1d6−1	知能	命令による	モラル	10

攻撃					
殴る	タイプ	近接	射程	なし	
	達成値	11	威力／属性	1d6+1／殴	

防御						
回避	9	盾受け	なし	装甲値	2(泥)	

支援効果	ボス1体の「装甲値」に+2する／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。 **「群れ」**／仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。仲間は泥人形でなければならない。 **「刺に強い」**／+3／刺属性によるダメージに対する装甲値に+3する。 **「模倣」**／達成値［11（2d6+4）］／この能力はこの怪物が登場した時、自動的に使用する。近くに存在する人物の姿を真似る。その姿を見た者は第六感判定（知力反射）を行う。失敗した場合、1ラウンド目は、この怪物を真似た人物と誤認してしまい、泥人形を対象としての攻撃や呪文の使用を行えない。

沼地の泥から生み出された人のなり損ないです。
草木の精霊が形を為したものだともいわれていますが、実際のところ良くわかりません。
とある高僧が人恋しさに生み出し、おぞましさのあまり打ち捨てたものだともいわれます。
泥の中からむくむくと起き上がり、人に群がって襲いかかり、殺して真似をしようとします。
ですが模造生物（スナーク）と泥人形は似て非なる存在で、およそ知性らしいものは存在しません。
ただ数が多く、母体を滅ぼさない限り、いくら殺してもまた増え続けるでしょう。
ある冒険者が泥沼の底に潜った所、巨大な球根と地下茎を見たという話もあります。
いずれにせよ泥人形を見かけたなら、早々に倒してしまうに限ります。
万一、記憶や自我までも完璧に模倣する泥人形が現れたら、区別がつかなくなりますからね。

やつし（ミミック）

レベル 3

生命力	13	呪文抵抗力	11	分類	魔法生物		
移動力	14	先制力	1d6	知能	本能のまま	モラル	4

攻撃				
殴る	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	16	威力／属性	3d6+3／殴

防御					
回避	12	盾受け	なし	装甲値	2(箱)

支援効果	ボス1体の「装甲値」を+2する／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。 **「擬態」**／達成値［15（2d6+8）］／この怪物はしばらく動かずにいると、宝箱に擬態する。この怪物を見かけた時に第六感判定（知力反射）を行う。失敗した場合、この怪物の正体を見抜けず、この怪物が何らかの行動を行うまで察知できないため、不意打ちを受ける。 **「必殺の一撃」**／不意打ちに成功した場合、1ラウンド目のみ、近接攻撃の効力値を「25」として扱う。

宝箱の中に潜み、油断した相手へと襲いかかる怪物です。その正体は曖昧模糊として判別できず、ある者は宝箱に住み着いた甲殻類、ある者は宝箱そのものが生きている、ある者は宝箱の中から飛び出してきた影のような人型の生き物だと語ります。少なくとも宝箱の中から長い何か――手や足、あるいは舌のように見えますが――を伸ばして殴り、蹴り、獲物を捕まえて宝箱の中に引きずり込んで喰らいます。その体を使って俊敏に追いかけてくる事もあるそうです。

粘土兵（クレイゴーレム）

レベル 4

生命力	24	呪文抵抗力	14	分類	魔法生物		
移動力	20	先制力	1d6	知能	命令による	モラル	10

攻撃				
殴る	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	16	威力／属性	2d6+2／殴

防御					
回避	17	盾受け	なし	装甲値	4(粘土)

支援効果	ボス1体の「命中判定、近接攻撃と遠隔攻撃の威力」に+2する／射程：10m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや不利な効果を一切受けない。 **「叩き付ける」**／達成値［17（2d6+10）］／主行動で使用する。粘土兵の「近接距離」内の「対象1体」は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、「2d6」点の殴属性のダメージを受けて「転倒状態」（⇒120頁）になる。

呪術で作成された、粘土でできた人型の魔法生物です。ずんぐりとした外見からは想像できないほどに俊敏で、細かな動きも再現できます。強度はそれほどでもありませんが、体力が尽きることなどはないため、恐るべき怪物として扱われます。とはいえ水に濡れると崩れてしまうのが玉に瑕。また造形の細かさを見れば魔術師の技量がわかるといわれますが、人形細工は下手でも腕利きの魔術師というものは往々にして存在します。無論、その逆も。

脳缶（ブレインポッド）

レベル 4

生命力	21	呪文抵抗力	13	分類	魔法生物		
移動力	5	先制力	2d6	知能	人並み	モラル	5

攻撃					
	なし	タイプ	―	射程	―
		達成値	―	威力／属性	―

防御						
	回避	16	盾受け	なし	装甲値	2(外殻)

支援効果	ボス1体の「呪文行使判定、呪文抵抗力」に+1する／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや不利な効果を一切受けない。 **「死霊術」4レベル**／達成値［16(2d6+9)］／呪文使用回数2／《火葬》(⇒278頁)、《埋葬》(⇒283頁)、他の呪文2つ **「物体操作」**／達成値［17(2d6+10)］／射程:30m／主行動で使用する。「射程」内の「対象1体」は、第六感判定（知力反射）を行う。失敗した場合、「3d6」点の物質属性のダメージを受ける。成功した場合は一切のダメージを受けない。

これは未知の金属で作られた円筒状の容器です。稀に硝子に似た透明な素材の時もあります。
内部に充填された得体の知れない薬液の中には、人のものと思わしき脳髄が浮かんでいます。
どうやら不死を求めた古代の魔術師が、何者かによってそれを叶えてもらった姿のようです。
脳缶自体は本当にそれだけの存在ですが、問題は何らかの装置と接続されている場合です。
脳だけの存在が物を見、聞き、考え、喋り、動く様は、それだけで正気を疑う光景です。
ましてや恐るべき古代の遺産（アーティファクト）を操り、襲いかかってくるとなれば!
とはいえ、すべての脳缶が恐るべき邪悪な魔術師というわけでもないようです。
嘘か真か、やたらと小難しい口調で詩を紡ぐ脳缶と出くわしたという冒険者がいるのです。
難解な口調ながらも親切で、やたらと猫に好かれていたと言いますが、本当かどうか。

模造生物（スナーク）　レベル 6

生命力	38	呪文抵抗力	18	分類	魔法生物		
移動力	13	先制力	1d6	知能	人並み	モラル	5

攻撃					
殴る	タイプ	近接	射程	なし	
	達成値	19	威力／属性	2d6+2／殴	

防御	回避	18	盾受け	なし	装甲値	3(皮膚)

支援効果	ボス1体の「命中判定、近接攻撃と遠隔攻撃の威力」に+3する／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。 **「首級の烙印」**／達成値［20（2d6+13）］／模造生物は他の生物を殺害した際に、自動的に「殺害した対象」の姿になり、その記憶と知識を獲得する。すべてのデータは、「殺害した対象」のものと同じになり、負傷数と消耗は「0」になる。新たに他の生物を殺害した場合、この能力によって姿、能力、記憶、知識のすべてが更新される。変身後の姿を見た者は、第六感判定（知力反射）を行い、成功すればそれが偽物である事を察知できる。この時点で怪物知識判定（知力集中）を行い、成功すると相手が模造生物（スナーク）だと気づく。 **「安息の寝床」**／自身が用意した繭で休息する場合、3時間の休息で、すべての「負傷数」と「消耗」が回復する。

他人を殺して成り代わり、密かにその存在を掠め取る（スナッチ）する怪物です。
本来は古代の魔術師（蜥蜴人だとも言われます）が作った、奉仕種族だとされます。
ですが今となっては、恐るべき鏡像魔神（ドッペルゲンガー）の類と何らかわりありません。
基本的に多くの模造生物は何だかわからない人型の生き物で、然程の害はありません。
しかし混乱体（ブージャム）に関しては違います。
哀れな犠牲者は痕跡を残すこともできず消失（ヴァニッシュ）し、存在を奪われ（スナッチされ）てしまいます。
混乱体（ブージャム）が化けた者はどこか動作や感情の機微に違和感があり、そこが区別するポイントです。
過去幾度か混乱体（ブージャム）が社会に入り込み、その度に模造生物（スナーク）狩りが行われました。
ですが多くの場合、一体の混乱体（ブージャム）と引き換えに、模造生物（スナーク）狩り隊は大損害を受けています。
模造生物（スナーク）は主に、さやえんどうに似た植物の繭の中に潜んでいるとされます。
巨大なさやえんどうを見かけたら、特に警戒すべきでしょう。

混沌の尖兵（ケイオスマリーン）　レベル 7

生命力	45	呪文抵抗力	18	分類	魔法生物		
移動力	13	先制力	1d6	知能	命令による	モラル	10

攻撃

武器	タイプ	近接	射程	10m（投擲適用）
	達成値	21	威力／属性	3d6+3／斬
弓	タイプ	弩弓	射程	40m
	達成値	19	威力／属性	2d6+5／刺

防御

回避	19	盾受け	22／+4	装甲値	8（鎧）

支援効果	ボス1体の「盾受け判定、盾受け値」に+3する／射程：5m
特殊能力	**「魔法視覚」**／視覚に関する不利な効果を受けない。 **「完全耐性（毒、病気、精神）」**／毒、病気、精神属性のダメージや効果を一切受けない。 **「無限武器」**／この怪物の武器の所持数は無限として扱う。 **「2回行動」**／武器による近接攻撃と弓による遠隔攻撃を1回ずつ行う。 **「爆発四散」**／達成値［20（2d6+13）］／この怪物の「負傷数」が「生命力」以上になった場合、即座に「半径10m」内の「対象：すべて」は回避判定（技量反射）を行う。失敗した場合、「6d6」点の火属性のダメージを受ける。

神代の戦に身を投じた栄光ある戦士たちの甲冑を、混沌の者どもが冒涜的な儀式によって自らの尖兵へと作り変えた存在です。美しかった物の具は赤黒く汚され、輝かしき旗指し物に描かれていた紋章はもはや読み取る事もできません。恐るべき古代の遺物である名剣を携えており、その鎧も間違いなく業物ではありますが、それを振るっていた英傑の技量は失われています。さらに甲冑の中身は得体の知れぬ石版や針金が詰め込まれており、倒されると稲妻や火花を上げて溶解してしまうため、この敵から武具を奪う事は困難です。

悪党

悪党に武技を習得させる

ＰＣたちが武技を使用している場合、悪党にも武技を習得させても構いません。

武技を習得できるのは、何らかの武器を使用している悪党だけです。ただし、武道家のような悪党なら「素手攻撃」も武器として扱う事ができます。この時、爪や蟷螂斧などの肉体の一部も「素手攻撃」として扱っても構いません。

悪党は、「怪物のレベル－１」個までの武技を習得できます。GMは、好きな武技を選んで習得させてください。この時、消耗を必要とする武技には注意してください。悪党は、消耗１点ごとに「２ｄ６」点負傷してしまうからです。また、ほとんどの武技は使用できる武器が限定されています。このため、「使用可能武器：片手剣」の武技を習得させたなら、その悪党は片手剣を持っている事になります。逆に、片手剣を持っていない悪党に「使用可能武器：片手剣」の武技を習得させても意味がありません。

おすすめは、特定の武器の威力を向上させる〔一傑の打：○○〕（⇒１９７頁）です。また、片手剣か両手剣を使用しているなら〔龍尾〕（⇒１９８頁）、〔撓め切り〕（⇒２０６頁）、〔返しの太刀〕（⇒２１４頁）も良いでしょう。あるいは、武道家のような悪党なら〔地功拳〕（⇒２２１頁）、弩弓を使うなら〔迎え撃ち〕（⇒２２５頁）、盾を持っているなら〔呪文偏向〕（⇒２０３頁）などもおすすめです。

ゴミ漁り（スカベンジャー）　レベル 1

生命力	12	呪文抵抗力	9	分類	悪党		
移動力	11	先制力	1d6	知能	人並み	モラル	3

攻撃	粗悪な武器	タイプ	近接	射程	10m（投擲適用）
		達成値	12	威力／属性	1d6／殴

防御	回避	11	盾受け	なし	装甲値	2（鎧）

支援効果	ボス1体の「回避判定、呪文抵抗力」に+1する／射程：5m
特殊能力	**「群れ」**／仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。仲間は悪党でなければならない。 **「体崩し」**／達成値［12（2d6+5）］／粗悪な武器による攻撃で負傷した対象は、「目標値12」の体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗すると「転倒状態」（⇒120頁）になる。

街の路地裏やゴミ捨て場などに居座り、他人の捨てたゴミで腹を満たす人々です。少しの食料や金銭であっさりと寝返ります。枯れ果てた遺跡に残された僅かな品や、先行した冒険者の遺棄していった装備を回収するような、白磁級の冒険者を見下してこう呼ぶこともあります。
「粗悪な武器1つ」（⇒基本573頁）を持っています。

薦被り（スクワッター）　レベル 2

生命力	16	呪文抵抗力	12	分類	悪党		
移動力	18	先制力	1d6	知能	人並み	モラル	4

攻撃	武器	タイプ	近接	射程	10m（投擲適用）
		達成値	12	威力／属性	1d3+2／斬

防御	回避	12	盾受け	13／+2	装甲値	2（服）

支援効果	ボス1体の「命中判定」に+1する／射程：5m
特殊能力	**「薦翻し」**／達成値［13（2d6+6）］／薦被りが、武器による近接攻撃または遠隔攻撃を行う時、命中判定の直前に使用する。攻撃の対象は、軽業判定（技量反射）を行う。失敗した場合、薦被りの攻撃に対する回避判定に−1される。

薦を被って道端に蹲る、家も宿も持たぬ人々です。話しかけても微動だにせず、注意が逸れたときに所持物を盗んだり、不意打ちを狙ってきたりします。特段危険ではありませんが、思わぬところで足下を掬われる事もあるでしょう。
「武器1つ」（⇒基本573頁）を持っています。

ならず者（ローグ）

レベル 3

生命力	16	呪文抵抗力	13	分類	悪党		
移動力	16	先制力	1d6	知能	人並み	モラル	6

攻撃

武器	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用)
	達成値	13	威力／属性	1d6+2／斬

弓	タイプ	弩弓	射程	30m
	達成値	14	威力／属性	2d6／刺

防御

回避	14	盾受け	なし	装甲値	3(鎧)

支援効果	ボス1体の「命中判定、近接攻撃と遠隔攻撃の威力」に+2する／射程：5m
特殊能力	**「毒武器」**／達成値［14(2d6+7)］／ならず者の武器または弓の攻撃で負傷した対象は、体力抵抗判定(体力反射)を行う。失敗した場合、即座に「1d6」点負傷する。この効果は、毒属性として扱う。 **「曲射」**／弓での攻撃時に宣言した場合、対象の回避判定と盾受け判定が−2される。ただし、弓が与えるダメージに−2する。

冒険者にもなれず仕掛人にもなれず、常に他者への批判を口にする中途半端な手合です。しかしながら、手段を選ばぬという点では脅威の一言です。十把一絡げな彼らの存在を、ことさら意識する必要はありません。ですが四方世界で冒険者を志すならば、この名を心に刻んでおくと良いでしょう。始めの一字から伸びた大渦を背負い、《宿命》と《偶然》に選ばれて四方世界を行く冒険者、多くの者がその存在を忘れ去り、しかれど決して世界から消え去る事なく幾度となく現れる始原の大渦を受け継ぎし祈りし者（プレイヤーキャラクター）は、畏敬の念を込めてこの称号で呼ばれる事があります。まさにならず者が如し（ローグライク）と。
「武器1つ」(⇒基本573頁)を持っています。

死人占い師（ネクロマンサー）

レベル 4

生命力	23	呪文抵抗力	16(2d6+9)	分類	悪党		
移動力	14	先制力	2d6−1	知能	人並み	モラル	5

攻撃

杖	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用なし)
	達成値	15(2d6+8)	威力／属性	1d6+4／殴

防御

回避	14(2d6+7)	盾受け	16(2d6+9)／+2	装甲値	2(服)

支援効果	ボス1体の「呪文行使判定、装甲値」に+2する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」(統率者5)** **「死霊術」4レベル**／達成値［16(2d6+9)］／呪文使用回数4／《屍人》(⇒278頁)、《骨槍》(⇒286頁)、他の呪文2つ

死者の尊厳を踏みにじり、その遺骸を利己的な目的のため死霊術に利用する悪党です。世俗との関わりを断ち、自らの研究や軍勢の増強に耽溺しています。一般的な「悪い魔法使い」ですが、おとぎ話のように行くとは思わぬ方が良いでしょう。過去の歴史を紐解けば、魔神王が死人占い師を騙って密かに陰謀を張り巡らせ、気づいた時には手遅れになっていた事もあるのですから。
骨×「1d3」個を持っています。

豹男（ジャガーマン）

レベル 4

生命力	20	呪文抵抗力	14	分類	悪党		
移動力	18	先制力	1d6	知能	人並み	モラル	9

攻撃					
槍	タイプ	近接	射程	20m(投擲適用)
	達成値	16	威力／属性	3d6+1／刺斬

防御						
回避	15	盾受け	なし	装甲値	3(鎧)

支援効果	ボス1体の「命中判定、近接攻撃と遠隔攻撃の威力」に+2する／射程：5m
特殊能力	**「矢逸らし」**／遠隔攻撃に対する回避判定に+4する。 **「群れ」**／仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。仲間は豹男でなければならない。 **「二の槍」**／戦闘中に、槍による投擲攻撃を2回まで行える(槍を2本持っているものとして扱う)。 **「穿貫の槍」**／槍による投擲攻撃に対する回避判定に失敗した対象は、ダメージを受けた上で「転倒状態」(⇒120頁)になる。対象が盾受け判定を行っていた場合は、その成否にかかわらず転倒状態にならない。

といっても豹の獣人や獣憑きではありません。
密林の奥に在る偉大なる祖神に仕える、豹の毛皮を纏った聖戦士たちの事です。
しかし彼らを蛮族(バーバリアン)などといって侮ってはいけません。
神の名を叫べば武器が光って唸り、雄叫びは味方を奮い立たせ、倒れる事無く戦い抜く。
まさに聖騎士(パラディン)そのものといっても過言ではないでしょう。
特に槍の投擲術にかけては比類なきものがあり、石槍でありながら鉄の甲冑を貫きます。
この他にも郊狼(コヨーテ)、鷲、髑髏の仮面をかぶった戦士たちもいるそうです。
小槍(⇒基本374頁)を持っています。

人虎（ワータイガー）

レベル 4

生命力	26	呪文抵抗力	13(2d6+6)	分類	悪党		
移動力	22	先制力	2d6	知能	人並み	モラル	7

攻撃					
爪	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	15(2d6+8)	威力／属性	2d6+6／斬刺

防御						
回避	14(2d6+7)	盾受け	なし	装甲値	3(体毛)

支援効果	ボス1体の「命中判定、回避判定」に+1する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」(統率者4)** **「孤高」**／人虎の周囲「半径5m」内に味方がいない場合、「牙の威力、装甲値」に+3する。 **「激昂」**／負傷数が「13以上」になった場合、牙の命中判定に+3する。 **「獣憑き」**／人虎は「獣憑き(ビーストバインド)」である。満月なら、生命力に+15点する。満月かどうかは、GMが決定するか、ランダムに決定する。 **「2回行動」**／爪による攻撃を2回行える。攻撃の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。

人から虎へと転じる異形の怪物です。人の知恵、獣の力と本能を持ちあわせ、他者の生殺与奪を思うがままにせんとする恐るべき殺戮者です。ただの怪物と侮ってはいけません。人虎の中には、優れた体術や武術を習得している者もいるのですから。

本書からは、新たな種族「獣憑き」が追加されています。

このため、本書を使って遊ぶ場合、人狼（⇒基本６２８頁）を登場させるのなら、次の改訂データで使用してください。

人狼（ワーウルフ）　レベル 4

生命力	26	呪文抵抗力	15(2d6+8)	分類	悪党		
移動力	18	先制力	1d6+1	知能	人並み	モラル	6

攻撃					
牙	タイプ	近接	射程	なし	
	達成値	16(2d6+9)	威力／属性	3d6／斬	
爪	タイプ	近接	射程	なし	
	達成値	17(2d6+10)	威力／属性	2d6+1／斬刺	

防御						
回避	16(2d6+9)	盾受け	なし	装甲値	2(服)	

支援効果	ボス1体の「命中判定、回避判定、近接攻撃と遠隔攻撃の威力、装甲値」に+1する／射程：5m
特殊能力	**「技能【暗視(初歩)】」** **「群れ」**／仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与える。仲間は人狼でなければならない。 **「獣憑き」**／人狼は「獣憑き（ビーストバインド）」である。満月なら、生命力に+15点する。満月かどうかは、GMが決定するか、ランダムに決定する。 **「2回行動」**／牙と爪による攻撃を1回ずつ行える。攻撃の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「盾落とし」**／達成値［16（2d6+9）］／爪による攻撃の対象になった時、盾受けを行った対象は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、盾をその場に落とす。

人から狼へと転じる異形の怪物です。鋭い爪と牙、恐るべき生命力を持ち、都市に潜んで人を狩る狡猾な狩猟者です。一人、また一人と人々が餌食になる中、どうにかして人狼を狩りださねばなりません。ですが狩人であればこそ、狩人と獲物の立場が容易に入れ替わる事は心しておきましょう。

馬人（ケンタウロス）

レベル 5

生命力	32	呪文抵抗力	15	分類	悪党		
移動力	30	先制力	1d6+1	知能	人並み	モラル	7

攻撃

武器	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用)
	達成値	18	威力／属性	3d6／斬

弓	タイプ	弩弓	射程	30m
	達成値	18	威力／属性	1d6+6／刺

防御

回避	16	盾受け	18／+4	装甲値	5(鎧)

支援効果	ボス1体の「装甲値」に+3、ラウンド終了時まで「移動力」に+5mする／射程：10m
特殊能力	**「チャージ」**／「10m」以上移動した場合、その直後の近接攻撃のダメージに+3する。 **「群れ」**／仲間の1体をボスとして扱い、支援効果を与えられる。仲間は馬人でなくともよい。 **「急所攻撃」**／弓による攻撃に対する「回避判定の達成値」が、「命中判定の達成値−4」以下だった場合（例：命中判定の「達成値18」の場合、回避判定の「達成値14」以下の場合）、弓のダメージに+5する。 **「盾落とし」**／達成値［17（2d6+10）］／武器による攻撃の対象になった時、盾受けを行った対象は、体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、盾をその場に落とす。

只人の上半身と馬の下半身を持ち合わせた獣人です。文字通り人馬一体の騎馬武者であり、弓と槍などを振るわせれば向かうところ敵はなく、まさに平原の覇者といった風格があります。敵に回すと恐ろしいですが、勇ましさは臆病さの裏返しでもあり、また転倒が致命的な結果となる事も多いです。
「武器1つ」（⇒基本573頁）を持っています。

魔剣使い（シースマン）

レベル 5

生命力	33	呪文抵抗力	15(2d6+8)	分類	悪党	
移動力	19	先制力	2d6	知能	本能のまま	モラル 10

攻撃

魔剣	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	17(2d6+10)	威力／属性	2d6+4／斬

防御

回避	17(2d6+10)	盾受け	なし	装甲値	4(鎧)

支援効果	ボス1体に「魔剣の力」を与える／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者2）** **「孤高」**／魔剣使いは周囲「半径5m」内に味方がいない場合、「近接攻撃と遠隔攻撃の威力、装甲値」に+3する。 **「魔剣の力」**／1回の近接攻撃につき、命中判定を2回行い、いずれか好きな結果を選べる。 **「剣の傀儡」**／達成値［15(2d6+8)］／魔剣使いの「負傷数」が「生命力」以上になった時、魔剣使いの周囲「半径10m」の範囲内にいるランダムに選ばれた「対象1体」は、魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した場合、対象はこの魔剣に支配され、主行動で魔剣を拾い上げ、以後は「魔剣使い」として扱われる(負傷数は「0」になる)。「負傷数」が「生命力」以上になるか、「達成値20」以上の《解呪》の効果を適用されると、この特殊能力の効果から解放される。魂魄抵抗判定に成功した場合、一切の効果を受けない。 **「フェイント」**／達成値［16（2d6+9）］／魔剣による近接攻撃を受けた対象は、防御判定を行う前に第六感判定（知力反射）を行う。失敗した場合、「受け流し」効果を効果を適用できず、盾受け判定も行えない。

真の魔剣とは恐るべきもので、ただ切れ味が少し良い程度の、生半な魔剣とは物が違います。
それは自我めいたものを持ち、担い手を意のままに操り、血を啜って肥え太る怪物なのです。
魔剣に魅了された者は魔剣を主君と仰ぎ、生ける鞘として、命尽きるまで人を斬り続けます。
当然その過程で必然的に斬り覚え、剣士としても恐るべき領域にまで達することでしょう。
そうなってしまう前に、魔剣に使われる者を切り捨ててしまうべきです。
幸い、この魔剣使いはその域にまで至っていない存在です。
この魔剣使いは「魔剣を使う者」でなく、魔剣に使われるただの「使い」に過ぎないのです。
ですがもし、それ以上の存在……魔剣豪とでも呼ぶべき者と相対したら、死ぬ覚悟をすべきでしょう。

妖狐（ワーフォックス）

レベル 5

生命力	29	呪文抵抗力	17(2d6+10)	分類	悪党		
移動力	14	先制力	2d6	知能	人並み	モラル	5

攻撃					
杖	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用なし)
	達成値	15(2d6+8)	威力／属性	1d6+3／殴

防御					
回避	15(2d6+8)	盾受け	なし	装甲値	3(服)

支援効果	ボス1体の「すべての呪文の威力」に+2する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者3）** **「技能：【暗視(初歩)】」** **「獣憑き」**／妖狐は「獣憑き（ビーストバインド）」である。満月なら、生命力に+15点する。満月かどうかは、GMが決定するか、ランダムに決定する。 **「真言呪文」5レベル**／達成値［16（2d6+9）］／呪文使用回数3／《混乱》（⇒基本307頁）、《恐慌》（⇒基本313頁）、《魔霧》（⇒基本321頁）、他の呪文2つ **「妖眼」**／達成値［18（2d6+11）］／この特殊能力は、1ラウンドに1回しか使用できない。妖狐は、近接攻撃を行ってきた「対象1体」に対し、その対象が命中判定を行う直前に魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行わせる事ができる。失敗した場合、対象はその1回の命中判定に−4される。成功した場合、一切の効果を受けない。

人から狐に転じる異形の怪物です。美しい女に化けて人心を惑わし、呪術と房中術によって人々を操ることを好みます。当人が直接戦闘することは極力避け、社会的な地位と権力によって身を守っています。しかしそれは、決して妖狐が手弱女であることを意味しません。油断すれば、たちまちのうちに呪い殺されてしまうことでしょう。

蟷螂人の暗殺者（エンプーサ）

レベル 6

生命力	40	呪文抵抗力	18(2d6+11)	分類	悪党		
移動力	19	先制力	2d6+1	知能	人並み	モラル	6

攻撃					
鎌の手	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	19(2d6+12)	威力／属性	3d6+2／斬殴

防御					
回避	19(2d6+12)	盾受け	21(2d6+14)／+3	装甲値	3(服)

支援効果	ボス1体の「次ラウンドの先制力」を+2する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者2）** **「急所狙い」**／鎌の手の攻撃に対して盾受け判定を行わずに回避判定に失敗した場合、ダメージ決定時のサイコロの出目はすべて「5」に固定される。 **「2回行動」**／鎌の手による近接攻撃を同じ相手に2回まで行える。 **「フェイント」**／達成値［18（2d6+11）］／近接攻撃を受けた対象は、防御判定を行う前に第六感判定（知力反射）を行う。失敗した場合、「受け流し」効果を効果を適用できず、盾受け判定も行えない。

蟷螂人の暗殺者、その中でも仮面で顔を隠した女暗殺者たちです。鎌の如き手足から繰り出される格闘の一撃によって、文字通り相手の生命を刈り取ります。彼女たちは自らの祖神から受け継いだ使命として暗殺を生業にしていますから、生中な交渉は通じません。仮面を剥がす事ができればその機会もあるかもしれませんが、無事に彼女たちから生き延びた者たちはその後どうして助かったか、あまり語りたがらないようです。

人熊（ワーベア）

レベル 6

生命力	42	呪文抵抗力	18(2d6+11)	分類	悪党		
移動力	16	先制力	2d6	知能	人並み	モラル	6

攻撃				
爪	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	19(2d6+12)	威力／属性	4d6／斬殴

防御						
回避	17(2d6+10)	盾受け	なし	装甲値	6(体毛)	

支援効果	ボス1体の「近接攻撃と遠隔攻撃の威力」に+6する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」(統率者3)** **「技能：【暗視(初歩)】」** **「獣憑き」**／人熊は「獣憑き（ビーストバインド）」である。満月なら、生命力に+15点する。満月かどうかは、GMが決定するか、ランダムに決定する。 **「ベアハッグ」**／［19(2d6+12)］／射程:近接／主行動で使用する。「特殊能力『巨大』を持っていない対象1体」は回避判定（技量反射）を行う。失敗した場合、組み付かれて「拘束状態」(⇒108頁）となる。人熊によって「拘束状態」となっているキャラクターは、ラウンド終了時ごとに自動的に「3d6」点の殴属性のダメージを受ける。人熊はいったん対象を組み付きによる「拘束状態」にすると、以降は対象が「拘束状態」を解除するまでは毎ラウンド、主行動を費やして組み付き続け、「拘束状態」を自動的に継続する。「拘束状態」になっている対象は、自身の手番に主行動を費やす事で、「この特殊能力の達成値」を受動側として、脱出判定（体力集中）による「達成値の較べ合い」(⇒基本132頁）を行う事ができ、勝利すると組み付きから抜け出して「拘束状態」を解除できる。人熊は「ベアハッグ」で組み付いて「拘束状態」にしている対象がいる間、他の対象に対して「ベアハッグ」を実行できず、移動できず、他の動作を行えない。

人から熊に転じる異形の怪物です。屈強な体躯はもちろんのこと、人と熊、両方の執念深さを内に宿しているため、一度敵対すれば決して相手を生かしておく事はありません。何日も何ヶ月も、下手すれば何年もかけて追跡して、自分を敵に回した愚かさを思い知らせてくるでしょう。

蟷螂男（マンティスマン）

レベル 7

生命力	40	呪文抵抗力	20(2d6+13)	分類	悪党		
移動力	16	先制力	2d6+1	知能	人並み	モラル	7

攻撃					
蟷螂斧	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	20(2d6+13)	威力／属性	4d6／斬刺

防御					
回避	20(2d6+13)	盾受け	23(2d6+16)／+3	装甲値	4(鎧)

支援効果	ボス1体の「回避判定」を+2、「次ラウンドの先制力」に+2する／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者3）** **「技能【暗視(初歩)】」** **「技能【死角移動(習熟)】」** **「迂回攻撃」**／蟷螂斧での攻撃に対しては「受け流し」効果を使用できず、盾受け判定に−4される。 **「不器用」**／盾受けを行うと、次のラウンドまで、「迂回攻撃」の効果を発揮できない。「迂回攻撃」を行うと、次のラウンドまで盾受けを行えない。 **「擬態」**／達成値[20(2d6+13)]／この怪物はしばらく動かずにいると、彫像に擬態する。「擬態」している蟷螂男を見かけた時、第六感判定（知力反射）を行う。失敗した場合、この怪物の正体を見抜けず、この怪物が何らかの行動を行うまで察知できないため、不意打ちを受ける。 **「2回行動」**／蟷螂斧による攻撃を2回行える。同じ対象を2回攻撃してもよいし、別々の対象を攻撃してもよい。

一見して細長くひょろながい体躯をした奇妙な祈りし者の彫像で、奉納品と思われる宝石を首から下げていたり、足元に貨幣が散らばっていたりします。ですがその正体は恐るべき殺人鬼であり、うかつに近づいた間抜けな者を異形の両手で掴み取って締め上げ、喉を噛み千切って殺します。今まで会話に成功した者が一人としておらず、その正体は不明ですが、どうやらこういった殺しの技を磨き上げた蟷螂人の氏族であるようです。

牛人（ミノタウロス）

レベル 7

生命力	50	呪文抵抗力	19	分類	悪党		
移動力	17	先制力	1d6	知能	人並み	モラル	4

攻撃					
武器	タイプ	近接	射程	10m(投擲適用)
	達成値	21	威力／属性	3d6+6／斬

防御					
回避	18	盾受け	なし	装甲値	7(鎧)

支援効果	ボス1体の「近接攻撃と遠隔攻撃の威力」に+7する／射程：5m
特殊能力	**「技能：【暗視(初歩)】」** **「薙ぎ払い」**／武器による近接攻撃は、「5m」内の「対象：すべて」に行える。 **「衝撃波」**／この怪物の近接攻撃に対して防御判定を行う者は、回避判定または盾受け判定に成功しても、半分のダメージを受ける。

屈強な体躯を持った牛頭の獣人です。理性と知性なき怪物として混沌の勢力によって仕立て上げられ、迷宮を徘徊しては本能と欲望のままに侵入者を屠り、喰らい、生贄の乙女を襲う、そういった存在です。いわば哀れな被害者ともいえますし、救いたいと思うのは勝手ですが、その前に貴方が牛人の皿に乗せられる事でしょう。
「武器1つ」（⇒基本573頁）を持っています。

魔剣豪（ブリンガー）　レベル 8

生命力	51	呪文抵抗力	22(2d6+15)	分類	悪党		
移動力	22	先制力	2d6+3	知能	本能のまま	モラル	10

攻撃					
	魔剣	タイプ	近接	射程	なし
		達成値	23(2d6+16)	威力／属性	3d6+10／斬

防御	回避	21(2d6+14)	盾受け	なし	装甲値	7(鎧)

支援効果	ボス1体に「魔剣の力」を与える／射程：5m
特殊能力	**「ボス」（統率者2）** **「孤高」**／魔剣豪の周囲「半径5m」内に味方がいない場合、「近接攻撃と遠隔攻撃の威力、装甲値」に+3する。 **「魔剣の力」**／1回の近接攻撃につき、命中判定を2回行い、いずれか好きな結果を選ぶ事ができる。 **「真言呪文」8レベル**／達成値［21（2d6+14）］／呪文使用回数4／《火球》（⇒基本316頁）、《稲妻》（⇒基本323頁）、《核撃·爆裂》（⇒297頁）、他の呪文5つ **「2回行動」**／「魔剣の近接攻撃2回」を行うか、「真言呪文1回の使用と、近接攻撃1回」を行うか、「近接攻撃1回と『剣気』または『剣閃』のいずれか1回」を行える。行動の対象は、同じ対象を2回続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「剣の傀儡」**／達成値［20(2d6+13)］／魔剣豪の「負傷数」が「生命力」以上になった時、魔剣豪の周囲「半径10m」の範囲内にいるランダムに選ばれた「対象1体」は、魂魄抵抗判定(魂魄反射)を行う。失敗した場合、対象はこの魔剣に支配され、主行動で魔剣を拾い上げ、以後は「魔剣豪」として扱われる(負傷数は「0」になる)。「負傷数」が「生命力」以上になるか、「達成値25」以上の《解呪》の効果を適用されると、この特殊能力の効果から解放される。魂魄抵抗判定に成功した場合、一切の効果を受けない。 **「フェイント」**／達成値［18（2d6+11）］／魔剣による近接攻撃を受けた対象は、防御判定を行う前に第六感判定(知力反射)を行う。失敗した場合、「受け流し」効果を効果を適用できず、盾受け判定も行えない。 **「剣気」**／達成値［21(2d6+14)］／主行動で使用する。魔剣豪の周囲「半径10m」内の「対象：すべて」は、体力抵抗判定(体力反射)を行う。失敗した場合、次のラウンドの終了時まで、「抵抗系判定を除くすべての判定」に−2される。この効果は精神属性として扱う。成功した場合、一切の効果を受けない。 **「剣閃」**／達成値［22(2d6+15)］／主行動で使用する。魔剣豪の周囲「半径50m」内の「対象1体」は、回避判定（技量反射）を行う。失敗すると、「4d6」点の風属性のダメージを受ける。成功した場合、一切の効果を受けない。

死を呼ぶもの、死を招くもの、死を運ぶもの。真に恐るべき魔剣の担い手です。
魔剣豪は魔剣に操られているわけではありません。もはや魔剣こそが彼であり、彼こそが魔剣、その境地に至った——いわば独覚の剣聖とも呼ぶべき存在です。
魔剣豪は自らを生かす事を考えず、ただひたすらに相手の死を求めます。その心はもはや死人のそれであり、無我の域にあります。
こうした魔境ともいえる領域に至った剣士と相対する事は、極めて危険だといえます。
ましてやその手に在るのは、古の刀工が鍛え上げたこの世に唯一の魔剣なのです。
対するあなたの手に在るのが無銘のなまくらならば——さて、どうすれば良いでしょう?

蟲の王（マレフィック）

レベル 13

生命力	222	呪文抵抗力	48(2d6+41)	分類	悪党		
移動力	60(飛行)	先制力	2d6+8	知能	高い	モラル	10

攻撃

魔剣	タイプ	近接	射程	20m(投擲適用)
	達成値	40(2d6+33)	威力／属性	10d6+6／斬

残像	タイプ	近接	射程	なし
	達成値	38(2d6+31)	威力／属性	6d6+20／殴

防御

回避	38(2d6+31)	盾受け	なし	装甲値	13(鎧)

支援効果	ボス1体に攻撃方法「残像」を与え、特殊能力「残像の追撃」を与える／射程：10m
特殊能力	**「ボス」(統率者6)** **「孤高」**／周囲「半径5m」内に味方がいない場合、「近接攻撃と遠隔攻撃の威力、装甲値」に+3する。 **「蟲の王」**／周囲「半径30m」内にいる「蟲」または「蟲人系の獣人」の「すべての判定、モラル」に+2する。 **「魔剣の力」**／1回の近接攻撃につき、命中判定を2回行い、いずれか好きな結果を選べる。 **「英雄を憎む」**／この怪物がボスの場合、戦闘開始時に「因果点」を即座に1点上昇させる。 **「残像の追撃」**／魔剣による近接攻撃と特殊能力「蟲の王の魔眼」の対象は、その都度、距離に関係なく「残像」の近接攻撃の対象になる。 **「3回行動」**／「近接攻撃3回」を行うか、「『蟲の王の魔風』『蟲の王の魔眼』のいずれかと、近接攻撃2回」を行える。行動の対象は、同じ対象を続けて選んでもよいし、別々の対象を選んでもよい。 **「蟲の王の魔風」**／達成値［40(2d6+33)］／「半径20m内」の「対象：すべて」は体力抵抗判定（体力反射）を行う。失敗した場合、「8d6」点の風属性のダメージを受け、次のラウンドの開始時まで移動を行えなくなる。抵抗に成功した場合、受けるダメージは装甲値で軽減される直前に半分になり、移動に制限は受けない。 **「蟲の王の魔眼」**／達成値［39(2d6+32)］／「半径50m内」の「対象1体」は魂魄抵抗判定（魂魄反射）を行う。失敗した場合、即座に1点消耗し、次のラウンドの開始時まで主行動を行えなくなる上に、「反射度」を「0」として扱う。成功した場合、一切の効果を受けない(その後「残像の追撃」の能力の対象になる)。

恐るべき蟲人の王、蟲の魔王たる存在です。その名も悪の王、恐怖の王といった意味です。
多くの場合、蟲の王は漆黒に染まった飛蝗人だと語られますが、真偽の程は不明です。
地平を埋め尽くす蟲の大軍勢を率いて、あらゆる物を平等に、容赦なく喰らっていきます。
蟲人のみならず、恐るべき獣人や、合成獣、混沌の怪物なども多く従えているとされます。
その武力と魔力は風の化身が如しであり、力と技とを兼ね備えた最悪の脅威です。
つまり蟲の王こそは生きとし生けるもの遍くに恐怖を与え、その自由を脅かす存在なのです。
もっともあまりに荒唐無稽なため、単なる空想の存在と思われています。
そうだと良いですね。

一般索引

〔た行〕

〔な行〕

〔は行〕

技能索引

武技索引

呪文索引

怪物索引

原作者コメント

ドーモ、蝸牛くもです！
『ゴブスレTRPGサプリメント』如何でしたでしょうか？
ルールが出ただけでも驚きですがサプリまで出ました。
多くの皆さんが楽しんで、応援して下すったおかげです。
お陰様で青箱とかなんかそんな感じのサムシングです。
自分もできる限り精一杯のことをしました。
面白いと思って頂けたならば、これ以上の事はありません。
え？　基本ルールを持っていない？　なんてこった！
では前のパラグラフに戻って買いに行くか、14へすすめ。

ゴブスレTRPGは多くの皆さんが遊んでくださり、有志の方による
自作データや自作シナリオも多く公開されております。
(蝸牛くもとかいう奴が作ったシナリオもありますよ！)
すべてのTRPGは「はてしない物語」であります。
そしてどうやらTRPGもその一つになれたようです。
これはとても素敵で、幸せなことだなあと思っています。

四方世界に冒険の種は尽きまじ！
という事で、まだまだ新たな冒険が皆さんを待っています。
ゴブリン退治だけやってる場合じゃありませんよ。
ぐずぐずしている暇だってありません。
装備を整え、仲間に声をかけ、期待値は4と覚悟したら……。

さあ、ページをめくりたまえ!!

あとがき

川人忠明

『ゴブリンスレイヤーTRPG』の発売から2年。
ついに、『ゴブリンスレイヤーTRPGサプリメント』を、みなさんにお届けできる事を幸せに思います。
この2年で、世の中はすっかり様変わりしました。新型コロナウィルスが猛威をふるい、人と人とが顔を合わせる事も難しくなりました。そのせいで、スタッフ揃ってのテストプレイもできなくなり、本書の製作にも影響を受けました。
TRPGのようなプレイヤー同士のコミュニケーションが重要なゲームには、なかなか厳しい時代です。
しかし、です。世界は進歩しました。いまやプレイヤー全員が自分の家にいながらTRPGを遊べる時代になったのです。おかげで、多くのプレイヤーが、ネット上に存在するTRPGが遊べるウェブサイトを舞台に、冒険を繰り広げています。こうしたサイトを運営してくれている方々には、感謝の念に堪えません。本書が無事に刊行できたのも、いわばそうした方々のおかげなのですから。
本書では、獣人や“昼歩く者”などの新種族の他、死霊術、そして、武技と——数々の新要素が盛り込まれています。それらを存分に駆使して、卓上やネット上の四方世界で冒険を楽しんでください。
また、本書及び『ゴブリンスレイヤーTRPG』の解説記事やシナリオなどはアナログゲームサポート誌『GMウォーロック』（発行＝グループSNE／発売＝新紀元社）にも掲載されます。よければ、冒険のお供にしてください。
それでは、新たなる冒険をお楽しみください。

ゴブリンスレイヤー TRPG サプリメント

スタッフ

原作
蝸牛くも

監修
安田 均

ゲームデザイン
川人忠明

ワールドデザイン
蝸牛くも

データ作成
川人忠明／杉浦武夫／田中公侍／笠 竜海／友野詳

シナリオ作成
川人忠明

ディベロップメント
グループSNE

カバー・本文イラスト
神奈月昇

ショートストーリー挿絵
珂弐之ニカ

マップ作成
中山将平

デザイン
渡辺 縁／湯川安芸子

カバーデザイン
AFTERGLOW

企画
佐藤公昭

編集
杉浦誉典

販売
植田祐介

ゴブリンスレイヤー TRPG サプリメント

発　行　　2021年5月31日 初版第一刷発行
著　者　　川人忠明とグループSNE
　　　　　（原作：蝸牛くも）
監　修　　安田 均
発行人　　小川 淳

発行所　　SBクリエイティブ株式会社
〒106－0032
東京都港区六本木2－4－5
電話 03－5549－1201
　　 03－5549－1167（編集）

装　丁　　AFTERGLOW

印刷・製本　中央精版印刷株式会社

ISBN978-4-8156-1088-3
Printed in Japan　　GA文庫

ファンレター、作品の
ご感想をお待ちしています

〈あて先〉

〒106－0032
東京都港区六本木2－4－5
ＳＢクリエイティブ（株）
GA文庫編集部 気付

「川人忠明先生」係
「蝸牛くも先生」係
「安田　均先生」係
「神奈月昇先生」係
「珂弐之ニカ先生」係

本書に関するご意見・ご感想は
右の QR コードよりお寄せください。

※アクセスの際に発生する通信費等はご負担ください。

https://ga.sbcr.jp/